昭和63年6月3日発行(毎月2回第1・3金曜日発行)第3巻第11号通巻48号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本



聖闘士星矢 黄金伝説完結編

星矢ファンおまたせっ!何でも110番付き!!

妖怪道中記

ついにファミコン版で登場!!



キャプテン翼

勝てないあなたのためのワンポイント・レッスン!!



ディープダンジョンIII

超人気RPG、全マップ公開!!

ドラゴンクエストIII

最新情報とマスターズ・クラブの2本立て!!

★最新ソフト徹底紹介

サッカー・リーグ・ウィナーズ・カップ/マネーゲーム/飛竜の拳II・ドラゴンの翼/レインボーアイランド/ナムコ・クラシック/ギャリバン/究極ハリキリスタジアム/ヒットラーの復活/めぞん一刻/ファイヤーロック/スペースハリアー

★好評連載中!!

シミュレーションゲームQ&A/小説ウィザードリィ/ウィズ友の会/PCエンジンクラブ

1988 Vol.11 6月3日号



炸裂、特大ホームラン。
きょうのアイツは大きく見えた。
TAIT
究極ハリキリスタジアム TVCM好評放映中／サザエさん フジテレビ系毎火曜日夜7時～7時30分、パオパオチャンネル テレビ朝日毎月曜日夕方6時～6時50分、ホワッツマイケル テレビ東京毎金曜夜7時～

ファミリーで鍛えたウデで、ハリキッて遊ぼう。

選手強化システム装備

究極ハリキリスタジアム

ファミリーコンピュータ用ROMカセット

遂に野球ゲームは、究極を迎えた。

1. 手にいれた成長ポイントを各選手にふりわけて（打力・走力・スタミナ・投力など）、個性的なチームがつくれる選手強化システムがついている。
2. パスワードの入力で友達のつくったチームとなんと遠征試合ができる。
3. 牽制スクロール、ジャンピングキャッチ、回転キャッチなど、かつてないファインプレーが体験できる。
4. 試合の後には、その日のプレーをVTRで再現しながらあの人が名解説までしてくれるなど。このほかにもまだまだ魅力がいっぱいだ。

腰を抜かすゲーム内容……怪物バッター登場

ゲームを重ねると、打者のカラダが大きく成長。
選手強化システムで怪物バッターをつくるのはキミだ！

とことん比べてください。





菅野慶太くん
〈ポジション；ファースト〉
昭和50年12月29日生まれ（12才）。千葉市小中台町出身。この春小中台にあるK中学校の1年生。好きな授業、体育と図画。好きな野球チームは、ジャイアンツ。将来、ホームランバッターとしてジャイアンツで活躍することを希望している。

キミもタイトーの広告に出てみないか。

タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！
あて先：〒100 千代田区内幸町 2-2-3 日比谷国際ビル 10Fタイトーファミコン事務局

6月28日発売
予価5500円

楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社 東京都千代田区平河町2-5-3 〒102
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878) 33-6340

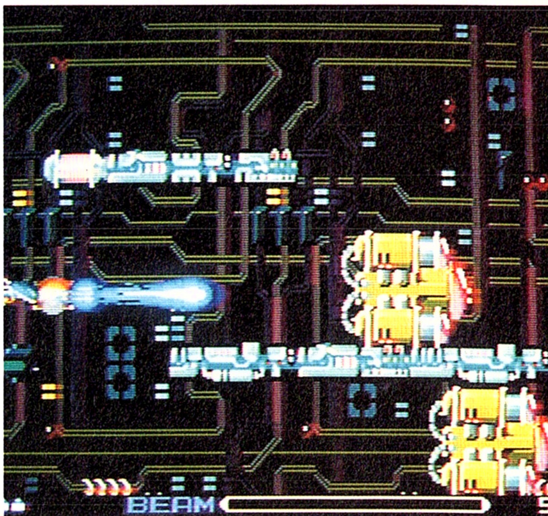
7時30分

撮影協力：西武球場

ファミコン必勝本 Vol.11 6月3日号 もくじ



ゲーム別さくいん



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

GWも終わり、初夏の日差しが時折顔を見せる今日このごろ。今から夏休みのことを考えてるキミ。気が早いぞ。その前にテストもあれば梅雨もあるぞっと。



今回の注目ソフト

前回12位から5位へ。この夏発売の野球ゲームの中で、今、最も注目を集めている「究極ハリキリスタジアム」だ

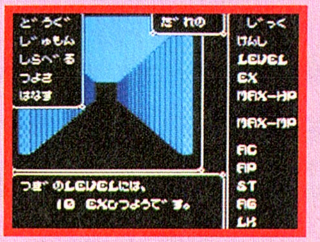
読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.10のアンケート・ハガキより

前号Vol.10のアンケート・ハガキより集計した「ほしいソフト」のTOP30です。集計方法が変わったVol.5以降、最高ポイントを獲得したのは、「ドラゴンクエストIII」の773ポイント(Vol.5)。この記録は当分抜かれそうもないですね。あ、でもわかりませんぞ。この夏注目の「3」ものがありました。ありました。そう、ひげのオジサンです。

期待の本格RPGディープ・ダンジョンIII。キャプ翼をおさえる!

着実に票をのばしてきたディープダンジョンIIIが発売を目前にして(アンケート・ハガキ集計時点)トップの座に踊りでた。ドラクエIIIのあとRPGの新作に乏しかっただけにファンの熱意が票に出たというところか。ゴールデン・ウイークにぶっちぎりでほぼ40万本を完売したといわれるキャプテン翼も依然2位をキープ。聖闘士星矢がさらに上位を狙っている模様。野球ゲームではタイトーの究極ハリキリスタジアムが他のソフトをおさえきれるか。ナムコの新作ラッシュも今後の注目株。なぜかウィズもまだいますね。



順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	4	ディープダンジョンIII	スクウェア	174
2	1	キャプテン翼	テクモ	142
3	6	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	新正工業・バンダイ	136
4	3	スーパーマリオ3	任天堂	107
5	12	究極ハリキリスタジアム	タイトー	97
6	5	1943	カプコン	88
7	2	ドラゴンクエストIII	エニックス	80
8	30	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	65
9	8	ナムコクラシック	ナムコ	64
10	—	源平討魔伝	ナムコ	62

順位	前回	タイトル	メーカー
11	—	三国志 中原の覇者	ナムコ
12	14	ベストプレープロ野球	アスキー
13	10	スーパーリアルベースボール	バップ
14	7	信長の野望 全国版	光栄
15	18	ウィザードリィ	アスキー
16	20	ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ
17	23	イース	ビクター音楽産業
18	27	めぞん一刻	ボーステック
19	9	ファミコン探偵倶楽部	任天堂
20	—	妖怪道中記	ナムコ
21	—	ファイナルコマンド赤い要塞	コナミ
22	—	仮面の忍者赤影	東映動画
23	15	サラダの国のトマト姫	ハドソン
24	—	フリートコマンダー	アスキー
25	13	グレートタンク	SNK
26	16	燃えろ!プロ野球2	ジャレコ
27	17	独眼竜政宗	ナムコ
28	26	三国志	光栄
29	—	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ
30	24	双截龍	テクノスジャパン

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

『キャプテン翼』が1位になりました。ゴールデンウィークのファミコン界を牛耳った一本！　てところでしょうか。『3D〜』から『燃えテニ』までの4月発売初登場組も、残念ながら『ドラクエIII』を抜けず。勢いの差みたいのが歴然としてます。

ところで、最近よく「もうドラクエIVの予約をしちゃった」という話を聞くけど、都内の某オモチャ店では、シャレでドラクエVIまで予約を受け付けてるんだって。いーかげんにしなさい！　ペンペン!!　（ヒラ坊）



キャラクターの顔がいっぱい出てくるのが人気の秘訣？　いやいや顔だけじゃない。日向くんなんか裸体（上半身のみ）まで見せてくれるのだ。若島津頑張れ！

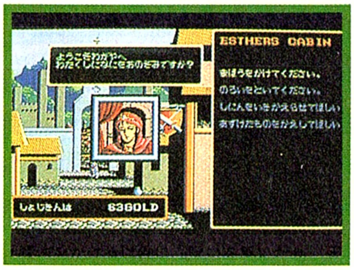
順位	前回	タイトル	メーカー
1	―	キャプテン翼	テクモ
2	3	ドラゴンクエストIII	エニックス
3	―	3Dホットラリー	任天堂
4	―	ファミコン探偵倶楽部(前編)	任天堂
5	2	ビーバップハイスクール	データイースト
6	1	独眼竜政宗	ナムコ
7	―	双截龍	テクノスジャパン
8	―	仮面ライダーブラック	バンダイ
9	8	ファミリースタジアム'87	ナムコ
10	―	燃えろ!!プロテニス	ジャレコ

●パソコンゲーム TOP 10

「うひー、懐しーっ」とビックリしちゃったのが今回5位に初登場の『SKY FOX』。これは米国産の往年の名機種Apple用の3Dシューティングで、4年前の当時はその完成度の高さが話題になったものでした（スペハリもない時代だもの）。エレクトロニック・アーツはレトロゲームでガンガン攻めてきますが、どういうつもりなんでしょうか。

さて、堂々の1位は前回に続いてまたも『ソーサリアン』とファルコム人気の根強さを見せつけてます。恐らくこのまま『Y's II』と交代では……？　（ベニー松山）

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	1	ソーサリアン	日本ファルコム/PC-9801・8801シリーズ
2	4	今夜も朝までパワフルまあじゃん	デービーソフト/PC-8801シリーズ
3	2	信長の野望 全国版	光栄/PC-9801・8801シリーズ、X1他
4	3	フライトトレイナー	エレクトロニック・アーツ/PC-9801シリーズ
5	―	SKY FOX	エレクトロニック・アーツ/PC-8801シリーズ
6	8	麻雀狂時代スペシャル	マイクロネット/X68000他
7	5	プロ野球FAN養成ギブス	日本テレネット/PC-9801・8801シリーズ
8	―	ヘルツォーク	テクノソフト/PC-8801シリーズ
9	10	蒼き狼と白き牝鹿	光栄/PC-9801・8801シリーズ、X1他
10	7	抜忍伝説	ブレイングレイ/MSX2、PC-8801シリーズ



堂々の連続1位。「ソーサリアン」人気はどこまで続くか…!?

●アーケードゲーム TOP 5

『グラディウスII』が2位に食い込んだものの、『ワースタ』に届かず。ま、ボクらの目から見ればどっちもいいゲームなんだけど、フツーのオジサンがコインを入れやすいのは、『ワースタ』なんでしょう。たぶん。

『上海』もスルスルっと4位に。ファミコンでは目立たない存在だったけど、ゲームセンターで見る『上海』って妙に浮いてて存在感がある。というわけで、このコーナーに久々のサン電子の登場です。『グラディウスII』、ロングヒットになるでしょうか？　（ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	―	グラディウスII	コナミ
3	4	火激	タイトー
4	―	上海	サン電子
5	2	ビジランテ	アイレム

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	コンチネンタル・サーカス	タイトー
3	4	アフターバーナー	セガ
4	3	ニンジャウォリアーズ	タイトー
5	5	ヘビーウェイト・チャンプ	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

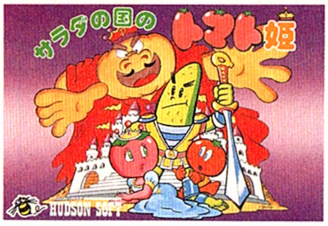
●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

必勝本のゲーマー・ライター・編集者が総力をあげておとどけするレビュー・コーナーです。とにかくみなさんがソフトを買うときの指標になれば幸せです。

5月2日～5月20日発売スケジュール

発売日	タイトル	メーカー
5/20	仮面の忍者赤影	東映動画
27	サラダの国のトマト姫	ハドソン
27	ナムコクラシック	ナムコ
27	忍者くん阿修羅ノ章	ユーピーエル
27	将軍	ヘクト
31	聖闘士星矢　黄金伝説完結編	新正工業・バンダイ
6/3	コスモポリスギャリバン	日本物産



■ハドソン　■カセット（2M）
■5月27日発売
■¥5900

サラダの国のトマト姫

パソコンからの移植ゲーム。野菜の国を舞台にしたコミカルでユニークなAVG。子供から大人まで誰でも楽しめる。

●「地味なグラフィックだなぁ～」なんて言いながら始めたサラトマなんだけど、実際に遊んでみたら結構ハマッてしまった。難度はそれほど高くないのでスムーズにゲームを進めていくことができる。あっと！驚くような仕掛けやイベントはないけど、そつなくまとめられた良質ゲームってとこかな。　（ハルク）

●パソコンに同名の名作AVGがあったけど、新作って言ってもいーくらい変わっちゃった。謎に関しては平均以上なんだけど、設定は古い、3D迷路とアッチ向いてホイはうっとーしー、グラフィックも並以下。3年前なら大感激したんだろうけどね…。一番悪いトコは、トマト姫がかーいくないことだ！　（北枕獲）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■ナムコ
■5月27日発売
■¥5900
■カセット（4M）

ナムコクラシック

高低差を盛り込んだ全24コースがある。登場キャラクターも豊富で、それぞれ飛距離、ショットの正確を設定。プレイモードも多数。

●最良のFCゴルフゲームのひとつだと思う。任天さんのゴルフゲームになれてしまった人にはなじみにくいかもしれない（操作フィーリングが違うという意味ね）けど、グラフィック、操作性、リアリティーともに高水準。モードも豊富でゴルフゲームの集大成って感じだ。お父さんにオススメの1本だね。　（ハルク）

●ゴルフゲームもいろいろ趣興が凝らされていて楽しみ。このソフトではコースにアップダウンがシミュレートされていてランが微妙に違ってきたりする。コースは横長でフェアウェイがせまく、慣れるまではちょっと難しいかな。でもプレイしているうちに味がジワジワとわき上がってくるのでした。（RYOII）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■UPL　■カセット
■5月27日発売　（1M+64KSRAM）
■¥5300

忍者くん　阿修羅ノ章

ゲームセンターで人気だったアクションゲーム。難度の高い、多彩なテクニックを駆使して全36面をクリアする。

●かわいいキャラクターと単純なプレイ方法で誰でも楽しく遊べる……だが！　しかし！のっけから難度大爆発で、プレイヤーをピシピシむちを打つ！　そして果てしなく長いマップと面構成。はっきり言ってこれはおたく向けのアクションゲームだ。素人は近づくとヤケドをするぞ！　あっちっち！　（田尻智）

●ゲーセンでUPLの元祖『忍者くん』にホレちゃってから早くも5年。その間にファミコンに移ってきた忍者くんとその弟にはヒドイ目にあったけど（ウソ……かなぁ）、この『阿修羅ノ章』でカンペキにホレ直しやした。このパワーなら『UPLワイワイワールド』だって作れるんでないかい？　（ベニー松山）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



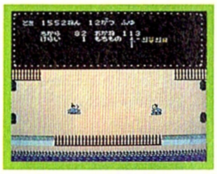
■ヘクト
■5月27日発売
■¥5800
■カセット（2M）

将　軍

MSXから移植されたシミュレーションゲーム。ゲーム中に登場する40人のキャラクターの中から1人を選び将軍を目指す。

●なんなんだ、これは！　これがプレイしてみての感想なのだ。ゲームを始めても、何をやるべきかってのが見えてこないんだよね…。でも一番のガンは、なかなか金が増えないことと、金の上限が200ってこと。家来の忠誠心を上げまくらなきゃいけないから、かなりキビシーんだよね…。　（北枕獲）

●NHKが火をつけて以来、時代劇がブームなのである。というわけで信玄やら政宗やら信長がしのぎをけずっているけど、そこにその名も「将軍」でなぐり込みをかけてきたこのソフト、アクションRPGっぽいのりで、シミュレーションしているあたりが不思議!?　上位を喰って下剋上といくか？　（RYOII）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡



■ユース
■6月中旬発売
■¥3300
■ディスク（両面）

ファイヤーロック

蟻の巣のように入り組んだ地底が舞台のＡＣＧ。マップ数は全部で６つ。各部屋への移動はワープゾーンによる。

●第一印象は「なんて不自由なゲームなんだ」。キャラのコントロールには少々なれが必要。他のＡＧとは操作感が違うのだ。操作性は決して悪くない。なれてしまえば小気味良くアクション出来るので御心配なく。岩登りってのが面白いし、テンポだっていい。私はこのゲーム気に入りました。（ハルク）

●年に数本は「まったく目立たないけど、実は良く出来ているゲーム」というのが存在する。去年の“エッガーランド”などが典型例なんだけど、“ファイヤーロック”もそのパターン。雰囲気はかなりいいし、主人公が岩を登る姿はかなりリアル。良い悪いの二元的な評価ではゲームが不憫。（ＣＢ成沢）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡



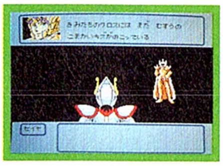
■新正工業・バンダイ
■5月下旬発売
■¥5800
■カセット（2M）

聖闘士星矢 黄金伝説完結編

原作に忠実に作られたアクション＆シミュレーション。前作のストーリーを引き継ぎ、12宮との対決のみで構成された完結編。

●聖闘士星矢ファンのみなさん！　おまたせしました。そうではないみなさん！　ボーッとして下さい。このゲーム、星矢ファンならバンザイしたくなるほど原作そのまんまなんですよ！　青銅聖衣の４人。そして助人の一輝で、12宮の黄金聖衣を倒し、教皇を倒す。さぁみんな、聖闘士にな～れ。（かおりん）

●僕の友人に星矢ファンの女の子がおりまして、彼女に言わせるとゲームの内容がどうであろうと、星矢だから買うんだそうです。つまりはそういうことなんですよね。ファンにとっては星矢＝購買欲なワケ。ちゃんとそのコツをつかんでいるバンダイの開発陣には、さすがと言うほかありません。（ＣＢ成沢）



難易度	★★◐☆☆

操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥◐♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■コトブキシステム
■6月上旬発売
■¥5800
■カセット（2M）

真田十勇士

シミュレーション的要素を取り入れた新しいタイプのＲＰＧ。プレイヤーは10人の部下（真田十勇士）を使って家康の野望を阻む。

●なんと言っても十勇士に次から次へと会えるのがウレシイ。なんとなく里見八犬伝のような神秘性が好きだ。敵に攻撃されるシーンでは、家来が10人や20人いっぺんに殺されてしまうので思わずドキッとしてしまう。また農民が意外と強いのには驚いてしまった。マップ面がもっと格好よかったらなぁ…。（来宮）

●幸村＋十勇士、11人のパーティー（？）っていうのがユニークだね。基本的にはＲＰＧなんだけど、パーティーの戦闘力が幸村や十勇士が連れている家来の人数で決定されるとか、その家来を維持するために忠誠度を上げなくちゃいけないとか最近はやりのＳＬＧ的味付けがされてるとこがポイント。（ハルク）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



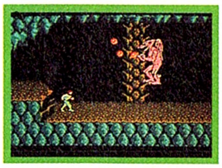
■日本物産
■6月3日発売
■¥5900
■カセット（2M）

ギャリバン

タテ・ヨコスクロールタイプの宇宙アクションゲーム。計算の行き届いたマップの中に、いくつかのパワーパーツがある。

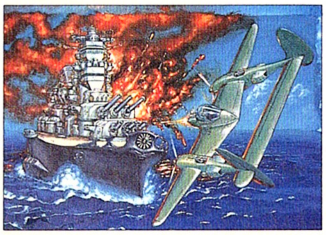
●異色のアクションＲＰＧといってよいだろう。ややもすれば難しく、無意味になりがちな武器の経験値なんかが、うまく入ってるしね。全体にチープな感じがするものの、いい意味でＢ級映画に通じる魅力がある。『リンクの冒険』が好きな人なんかにおすすめか。意外に長く遊べるゲームだと思う。（ヒラ坊）

●キャラクターがデカくてソーカイだったアーケード版「ギャリバン」がＦＣに移植されたっ！　遊んでみると、キチンとまとまってはいるものの、なんかチマチマした忍耐力の必要なＲＰＧってヤツに様変わりしてたんだな。まあ、ゲーセンマニアはガックリしても、ＦＣユーザーには喜ばれるかも。（山田）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥◐♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■カプコン
■6月中旬発売予定
■¥5300
■カセット（1M）

1943

ミッドウェイとおぼしき海上で繰り広げられるシューティングゲーム。カプコン独自のパワーアップシステム「Pow」が売りもの

●Powとか、大型キャラとか、パワーポイントの振り分けとか……話題になるような新しいモノがたくさんある。その割に単調さを感じてしまうのはどーしたことか。海・鳥・雲の繰り返しのせいだろうか。にもかかわらずー度始めるとやめられなくなる。そう、難度設定（バランス）が最高なのね。（ヒラ坊）

●僕はどうやらカプコンが好きらしい。世の中がこれだけＲＰＧやＳＬＧしているっていうのに「ガンスモーク」やこの「1943」みたいな歯切れのいいシューティングを出してくれる姿勢にクラクラきちゃうのだ。でも自機が少々大トロのため、避けるより撃つゲームになってるのが残念。（ベニー松山）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥◐♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

スーパーファミコンを初めとする新ハード㊙裏情報を大公開。大手ソフトメーカー、コンピュータメーカーが計画する謎のTVゲーム機の実態とは！ ウワサの中に真実が見えてくる……かな?!

NEWS ニュース

新ハードのウワサにスルドク迫る!!

任天堂がファミコンの発売を開始したのが今から何年前か、みんな覚えてるかい。「つい最近のようでもあり、ずいぶん昔のことのようでもある」なんて良く分からん事を相棒のMIKE氏は言ってるけど、正解は昭和58年の7月、もう5年も前のことなんだぜ。マイナーチェンジはあったにせよ、5年前の製品がほとんど大幅なモデルチェンジもなく売り続けられてる電気製品なんてファミコンぐらいのもんだよな。みんなもそろそろだよなって思ってるでしょ。え、なにがって。またそんな事言って…。

スクープ? JOYくんの最新(裏)ハード情報!!



そろそろ新ハードでしょ

PCエンジンが発売された時はびっくりしたよな。ハドソンって言えばファミコン初期からゲームを作ってるし、スターフォース、ボンバーマン、桃伝と大ヒットしたゲームも数多い。会社自体、ファミコンゲーム業界の中心的メーカーの1つでしょ。そのハドソンがパソコン業界の雄、NECと組んでファミコンの対抗機を作っちゃったんだからね。その上、PCエンジンは性能的にはファミコンを上回る業務用機なみのグラフィックとサウンドがウリだし、CDROMソフトにいたっては今までのゲームを完全にブッチギってるもんね。



こうなってくると他のソフトメーカーだって、だまって見てるわけにはいかないよな。ウワサのスーパーファミコンは一向に姿を見せないし、なによりも家庭用TVゲーム機の開発、販売は任天堂だけのものじゃないってことが証明されちゃったんだからね。

われらが任天堂さんもウカウカはしてられないってわけだよね。ボクらの待ってるスーパーファミコンは…、ウワサの共同開発新ハードは…。業界の厚〜いベールの向うを探ってみたぞ。

新ハードのウ・ワ・サ

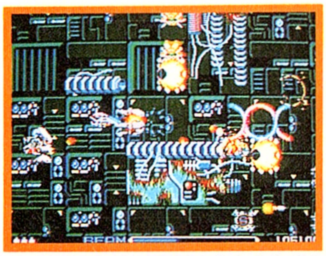
ボクらの期待に答えてくれる新ハードはいつ発売されるんだろうか。確かな話は誰も教えてくれない。しかし、そこはそれ、ファミコン業界のナシモトこそ必本のJOYが聞きこんだウワサ話、(裏)ハード情報を教えちゃうぜ。

まずその1、任天堂さんのスーパーファミコン。これはもう任天堂からその開発は公表されているんだよな。ところがその具体的内容と発売日、価格はまだ謎の中。ウワサも諸説紛々、10月発売説、12月発売説、64年発売説、旧ファミコンは下取りされるetc。発売日に関しては64年発売説が最近有力かな。

その2、セガさんのマークV。これも説はいろいろあるんだけど、ハードはもうほとんど完成してるらしい。サンダーブレードはマークV用ソフトだっていう説があるくらいだからね。

その3、ナムコ、コナミ、富士通の3社合同新ハード。具体的な根拠はないんだけど、NECが発売した以上、富士通がだまってるわけはないって言われるとミョーに説得力があるよね。それにソフト開発力で業界トップランクのナムコ、コナミと日本一のコンピュータ企業、富士通が共同開発するハードなんて期待させてくれるだろ。

その4、タイトー、京セラの新ハード。タイトーと京セラのふか〜い関係は業界の常識。今のタイトーの社長は京セラ出身だもんね。これもかなりあやしげなウワサなんだけど、なんとなくありえそうでしょ。京セラって言えばセラミック関係では世界一のメーカーなんだけど、最近はカメラ作ったりCDプレイヤーを作ったり多角化に積極的なことでも有名なんだぜ。



ま、こんなところが業界でまことしやかに囁かれている新ハード関連のウワサだ。この他にもファミコンのオプション的性格の新ハードのウワサもあったりするけど、話のスケールはちょっと小さくなっちゃうからね。

メーカーさんに聞いて欲しい

以上が新ハードのウ・ワ・サ。ま、どのウワサがホントになるにしろメーカーの方々に言っておきたいことがあるんだよね。コイツはちょっとマジな話なんだから良く聞いて欲しいんだけどさ。新ハードの開発競争はおおいに結構、安価で高性能のハードが発売されりゃボクらだって嬉しいよ。だけど、かつてのパソコン商戦の二の舞だけは避けて欲しいんだよな。少なくとも、同一シリーズのハードなのにソフトの互換性がない。新発売のハードを買ったのに1年も経たないうちにより高性能で安価なハードが発売されるなんてたぐいのことはなくして欲しいんだよね。パソコンと違ってユーザーの大部分は子供たちなんだからさ。それからもう1つ。新ハードがどんな形になるにしろ、そろそろ具体的に何ができるのか、どんな遊びをクリエイトしてくれるのかはっきり提示して欲しいね。もちろん正しくユーザーの声を反映させてってことだぜ。

〈写真解説〉

①左上→「天外魔境ジライア」PCエンジンCDROM対応ソフトとして開発中のゲーム。キャラクターのフルアニメーション処理、ステレオ出力によるパワフルなBGM、リアルなメッセージ（音声）が可能となる。従来のメディア（ロム、ディスク）とCDROMのポテンシャル、可能性は比較できないほど大きな差があるのだ。

②左下、③右中→「R・TYPE」PCエンジンの機能を生かしアーケード版のゲームを忠実に移植。グラフィック、サウンド、どちらをとってもファミコンではここまで忠実に移植することは不可能なのだ。

EVENT イベント

ニューアイドル関由妃子ちゃんを囲んで『不如帰』発表会

一風変わった光景が見られたらしいよ

ディスコに行ってみるとわかるのだが、どこのディスコにも大抵、テレビモニターがいっぱいある。そのモニターを見てまでも、「ああ、こんなところでファミコンがしたい」と願う根っからのゲーム好き業界人、大喜びのイベントが開催された。

アイレムから7月に発売される戦国シミュレーションゲーム、「不如帰」の報道関係者向け発表会がそれ。4月25日、東京は港区六本木、ディスコ『シパンゴ』でド派手に行われたのであります。『シパンゴ』といえば、『マハラジャ』『エリア』と並ぶ、日本3大ミーハー社交場のひとつ。その『シパンゴ』で、100名にも及ぶ参加者の見まもるなか、タテ列5台×ヨコ列5台、合計25台の大型モニターを通して大々的に発表とは、ほとほと幸せな新作ソフト、「不如帰」でありました。

さらに当日はゲストとして、「不如帰」のイメージガールで『スター生たまご邦子の今ドキ芸能界』（NTV系ネット・毎週土曜7時放映）が生んだ新ヒロイン関由妃子ちゃんも顔を（肩も）見せて、大盛況の様子。



雅やかな安土・桃山の風情漂う和服美人とレーザービームが交差する、異様な黄昏どきの六本木はまさに最高潮に達したのです。あれでもう少し多くの人が“お立ち台”の上で踊っていたら、週末の深夜と見まちがうほどだったのに。――それだけが「不如帰」にとっての残念といえば残念ではありました。惜しまれます。

ところで、言ってみれば異例でもあるこの新作発表の方法は、ディスコと戦国シミュレーションゲームの取り合わせの妙を意図したとともに、アイレムから発売の10作目のファミコンソフトという節目を記念してのもの。「10ヤードファイト」や「ジッピーレース」で遊ばしてもらった御恩を胸に一同仕事を忘れてなごやかな時を過ごしたのであります。（特にヒラ坊の場合？）

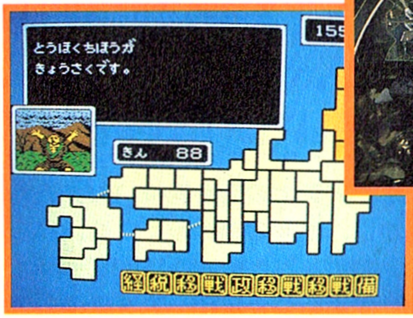
さて、注目ものの人気ジャンル、戦国シミュレーションゲームの、「不如帰」。天高くはばたくでしょうか？

いまだに、“フニョキ”なんて言ってると笑われるぞ。

なお当日の模様と、今、あなたが読んでいるこの記事が『スター生たまご邦子の今ドキ芸能界』で6月12日に放映される予定です。お見逃しなく。外出してる人もビデオでね。



↑こちらは、関由妃子ちゃんの踊る姿。（7歳年上のヒラ坊と）



←40ケ国、200人の武将が登場する大スケール。全国統一が目標だ

PRESENT プレゼント

誌上カジノでプレゼント

「ビバラスベガス」発売記念キャンペーンとしてエピックソニーよりプレゼント。応募方法は右の80の数字から任意の15の数を選ぶだけ。エピックが「ビバラスベガス」の中のキノゲーム部分をプレイして、選んだ20の数に一番的中率の高い方から下記の商品をプレゼントします。

KENO
$50,000.00
LIMIT TO AGGREGATE PLAYERS EACH GAME

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

MULTI RACE KENO

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

ソニーディスクマン　5名。ソニーウォークマン　10名。テレカ（50度数）100名。応募期間　5/20～6/20。応募先〒107東京都港区南青山1-1-1　新青山ビル西館8F「エピックソニーレコード・ビバラスベガス」係。住所、氏名、年令、職業、TEL、15の数も忘れずにネ。

ALBUM アルバム

GMOフリークお待たせ

データイーストのレコードが遂に楽譜、解説書付きで発売されるよ。数多くのアーケードゲームのタイトルから比較的新しい物をメインにピックアップしているんだ。ちなみにアレンジバージョンはデータイーストのサウンドチームによる『ダーウィン4078』を収録。あの『カルノフ』や『ヘビー・バレル』も収録されているから、目をつぶって聴いていると目の前に数々の名場面が浮かんでくる人も多いはず。GMOフリーク達にとってはたまらない名盤になりそうだね。

5月10日発売　LP、CTは￥2200　CD￥2800〈問〉03-452-1939まで



VIDEO ビデオ

桜吹雪のビデオでえ！

東映動画から発売予定のファミコンソフト「ミスターゴールド」の原作小説「遠山桜宇宙帖／奴の名はゴールド」がアニメビデオになって登場だ。

18歳の若さで小説新潮新人賞を受賞した結城恭介のかきおろし小説に、監督梅澤淳稔、キャラクターデザイン北爪宏幸というともに20代の新鋭スタッフが集結しての完全アニメ化。桜吹雪のアクション活劇だぞ。

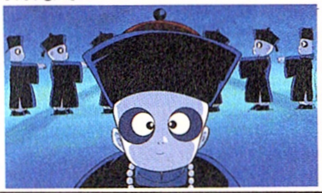


7月25日に徳間イン夕ーメディアから堂々の発売。VHS12800円、βII、12800円だ。

EVENT イベント

チラシビデオ登場

ファミコン界に“チラシビデオ”が登場。ポニーキャニオンから発売されるソフト「孔雀王」「霊幻道士（写真下）」。この2本を収めたプロモーションビデオがタダでもらえる。配布は5月22日(日)。全国有名デパートの玩具売場で各100名の人に。問い合せは　03-221-3161まで



TELEVISON テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜夜6時～6時30分

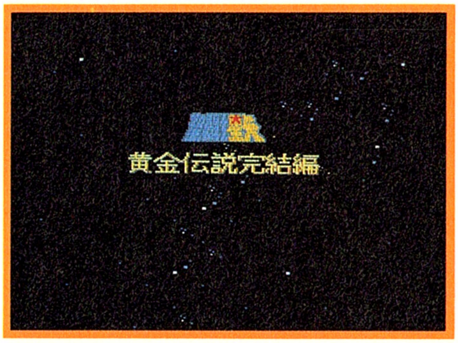
5/25 マイケルにチャレンジは、只今、売り上げナンバー1、「キャプテン翼」が登場。情報局では「聖闘士星矢 黄金伝説完結編」、攻略塾はSLGの大御所、「信長の野望全国版」の徹底紹介だ。

6/1 チャレンジコーナーは、「究極ハリキリスタジアム」でマイケルにチャレンジ。情報局はジャレコの新作「マニアック・マンション」。攻略塾は「ビーバップハイスクール」の登場だ。

巻頭特集!!!
聖域十二宮殿内
怒濤の人馬宮に迫まる！

聖闘士星矢 黄金伝説完結編

新正工業・バンダイ
5月31日発売
¥5800
2M
カセット

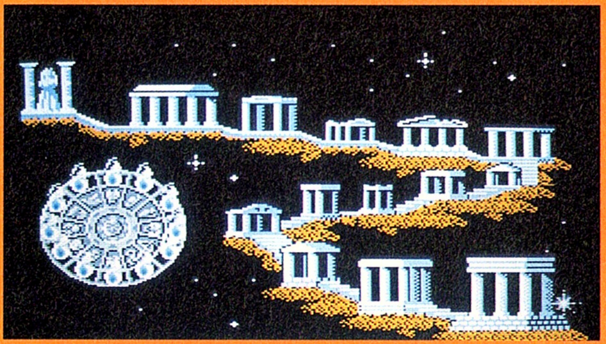


▶遂に黄金伝説は完結編となって現れた！

我が女神のために聖闘士は闘う！

白銀聖闘士・トレミーの放った黄金の矢が、アテナの胸を射抜いた。この矢を抜くことができるのはな教皇だけだ。しかし、教皇の間へ行くには、黄金聖闘士の守る12宮を突破しなければならないのだ。しかも、タイムリミットは、火時計が一周するまでの12時間。この火時計が燃えつきた時、アテナの命の火も消えるのだ。急げ星矢！ アテナを救うことができるのは、おまえたちをおいてほかにはいないのだ。そして、もう一度平和な日を呼び戻せ！

果たして星矢たちは沙織の矢を抜くことができるのか……

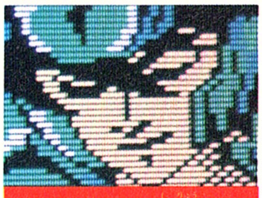




▶ペガサス星矢◀

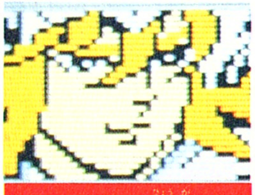
黄金聖闘士をも凌ぐ実力を秘めた青銅聖闘士。彼のくり出す必殺技、ペガサス流星拳とペガサス彗星拳は、マッハの速さをもつといわれている。

星矢たちが闘っていく過程で、一番重要なものがセブンセンシズだ。これは、聖闘士のパワーの根源、小宇宙の、いわば栄養源みたいなもの。セブンセンシズは、敵を倒すごとに増大するから、アクション面では可能な限り多くのザコキャラを倒し、セブンセンシズを蓄えよう。でも一カ所に長時間いると、真上から岩が直撃してくるから注意しろよ。次に、セブンセンシズの振り分け方だが、2・3度闘ってみるとわかると思うけど、キャラクターによってコスモとライフの減り方が違うのだ。で、減りやすいほうを少し多めに補給するなど、うまく分配を考えよう。これは全面で言えることだから、深く研究しようぜ！



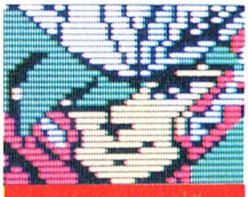
▶ドラゴン紫龍◀

滝の流れをも逆流させるという、龍星座最大の奥義、廬山昇龍覇を必殺技にもつ。老師を師と仰ぎ、中国五老峰で修業を積み、龍星座の聖闘士となる。



▶キグナス氷河◀

白鳥星座の青銅聖闘士。水瓶座の黄金聖闘士・カミュを師とする。ダイアモンドダスト・カリツォーなど彼の必殺技は、すべて凍気物だ。



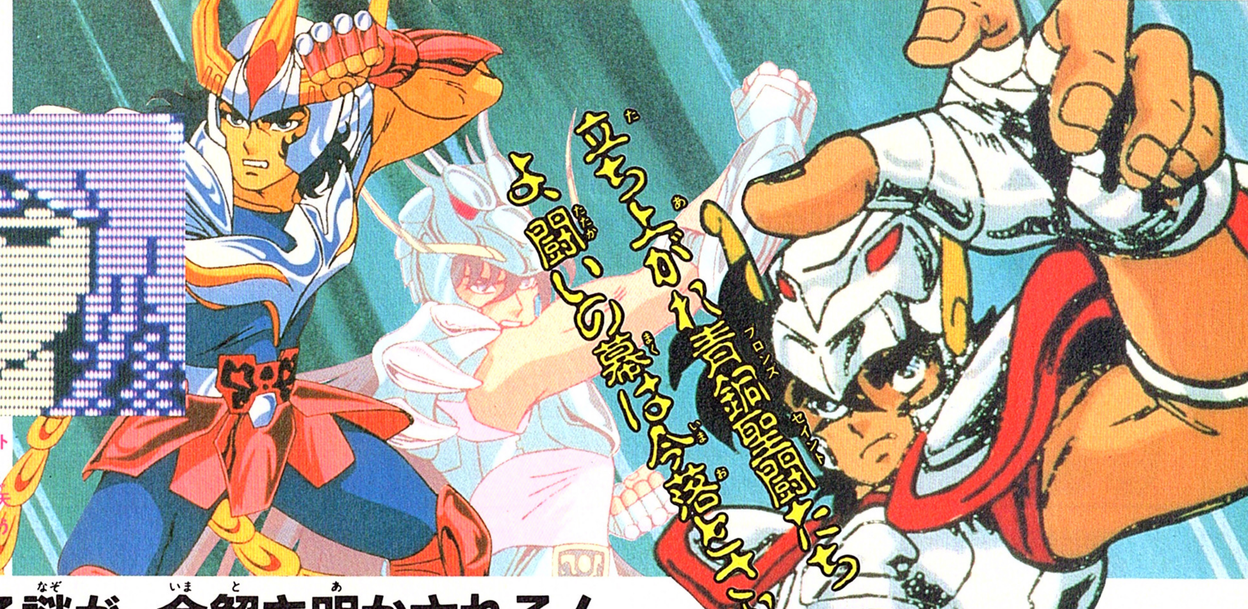
▶アンドロメダ瞬◀

防御の円の鎖と攻撃の角の鎖の2種の鎖を使いこなす。その鎖から、ネビュラチェーン・サンダーウェーブなど強力な必殺技がくり出される。

まず原作ストーリーを知るべしっ！

コミックス（聖闘士星矢・集英社）を読め！ と私は声を大にして言いたい。このゲームは、ほ～んと原作に忠実に作られているんだ。だから、ゲームを進めるうえでも、またゲームを楽しむうえでも、きっと、君の役に立つはずだぞ！







▲アテナの化身・城戸沙織。トレミーの黄金の矢を胸に受け、瀕死の状態に。12時間経つと矢が心臓にめり込み死んでしまう

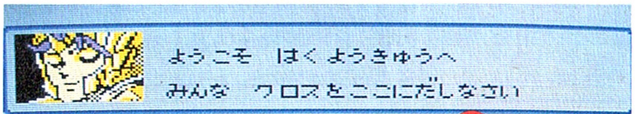
知られざる謎が、今解き明かされる！

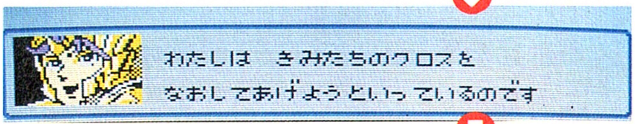
今回は、聖域12宮殿の第一宮、白羊宮から第９宮・人馬宮までを一挙公開してしまおう。しかも、白羊宮と金牛宮の攻略法もばっちり載ってるぜっ！　とってもお得な４ページなのだ。闘うのは君。教皇の間へ行く途中には、予想を超越した強敵、黄金聖闘士たちが待ちかまえているぞ。君たちに与えられた時間は12時間だ。さあ行けっＦＣ聖闘士たちよ。

白羊宮～ムウ～

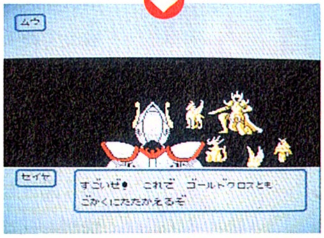
かつての仲間を信じ聖衣を手渡した聖闘士たち。ムウの友情は変わらなかった。

まず最初に訪れるのがこの白羊宮。ここを守るのは、牡羊座のムウだ。ムウは、星矢たちが訪れるなり、『聖衣を出しなさい』と言ってくるぞ。ここで、ムウの言葉に逆らって闘ってはいけないのだ。昔の仲間、ムウを信じ、“話す”のコマンドを選択して聖衣を差し出そう。すると、戦いで傷ついた星矢たちの聖衣を修復してくれるのだっ！





▲ムウを信じ、聖衣を差し出そう。“話す”のコマンドを選択すればＯＫ



▲ムウは、なんと戦いで傷ついた星矢たちの聖衣を修復してくれたのだ！

金牛宮～アルデバラン～

強烈！グレートホーンが星矢たちを襲う。この技を破る手立てはないのか!?

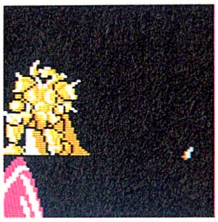
第２の宮・金牛宮で星矢たちを待ち受けているのが、アルデバランだ。こいつは、そんなに悪いやつじゃないぜ。教皇が悪だということにまだ気づいてないんだ。そこで、闘う前に“話す”のコマンドを２回選択し、教皇の実態を教えてやろう。すると、アルデバランに迷いが生じ、彼の必殺技・グレートホーンの威力が半分に落ちるのだ。だけど、かなり手強い敵だから気を抜いちゃだめだぜ。それと、星矢だけは、倒されてもマリンが現れてセブンセンシズを補給してくれるぞ。





▲一ヵ所で長時間停っていると頭上から岩が直撃してくるのだ





◀ついに黄金聖闘士・アルデバランを倒したぞ！　角が折れるところなんか、マンガと同なじだね

難関12宮を時間内に突破せよ！ ➡ **白羊宮 ～ムウ～** ➡ **金牛宮 ～アルデバラン～** ➡

双児宮～ジェミニ～

異次元の世界を克服し双児座の聖闘士を打ち破れ!

第3宮は双児宮。ここは双子座の聖闘士・サガが守る宮だ。ここで星矢たちは、サガの必殺技・アナザーディメンションをあび、異次元の世界へと飛ばされてしまうのだ。ここは、燃えさかる流星が流れ、トライアングル状の物体が飛びかう不思議な空間だ。サガと再び闘うにはここを抜け出すしかないぞっ。しかし、氷河だけはクリアすると……!?



◀さすがは黄金聖闘士。必殺技、アナザーディメンションの威力は、かなり強力だぞ!!



▶ここが問題の異次元の世界。この空間をクリアするには、高度な操作テクが必要だ



▲フェニックスの一輝。瞬の兄だ。この双児宮と、中間点・処女宮でも登場してくるのだが、ほんと、頼りになる救世主の兄キだぜっ!

巨蟹宮～デスマスク～

冥界から脱却し、デスマスクとのリターンマッチだ!

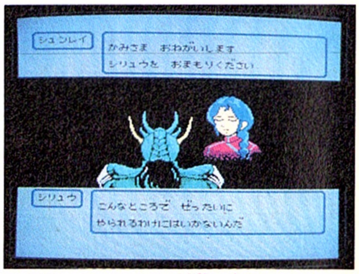
デスマスクの守る巨蟹宮は、彼に殺された人たちの霊が彷徨う死の館だ。ここにたどり着いたのもつかの間、星矢たちは、デスマスクの必殺技・積尺気冥界波を受け、冥界、つまりあの世へと落とされてしまうのだ。ここは、ゾンビの巣窟のようなところ。不死身?のゾンビと闘いながら進んでいくと…見えたっ! デスマスクだ。もう後には引けないぞ。



◀このうっとうしいゾンビは、倒すことができないから、崖から落っことしちゃおうぜ!



▶いよいよデスマスクとのリターンマッチだ。今度は負けるわけにはいかないぞっ



▲紫龍がデスマスクの攻撃を受けたとき、"春麗"が現れた。『神様お願いします。紫龍をお守りください』春麗の願いは届くのか。立てっ紫龍!!

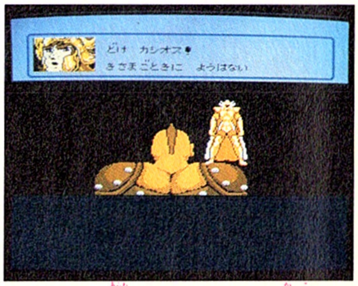
獅子宮～アイオリア～

目覚めよアイオリア。カシオスの死をムダにするな

この獅子宮を守るのは、アイオリアだ。彼は、本来星矢たちの味方であるはずなのだが会ってみると、まるっきり人が違う。きっと、教皇に操られているに違いない。ここは、アイオリアを説得し、教皇の実体を告げるしかない。だが、彼は受け入れてくれないのだ。もう闘うしかない。そして、アイオリアとの熾烈な闘いが始まるのだ!!

▼アイオリアのくり出す必殺技・ライトニングプラズマは、想像を絶するパワーだ。まともにこれを受けたんじゃ勝ちめはないぞ。



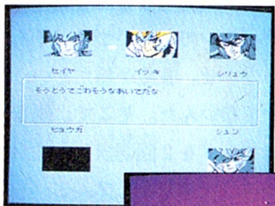


▲カシオスが現れた。カシオスは、過去にペガサスの聖衣を争って星矢と闘った男だ。その男がどうして…。美しい男の友情を見せてくれるぞ

処女宮～シャカ～

自らの命を投げ捨て、聖闘士たちを助ける兄・一輝

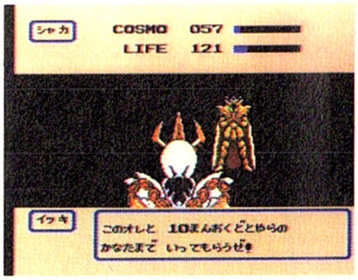
星矢たちの闘いも、とうとう中間点の第6宮、処女宮だ。ここを守る乙女座の黄金聖闘士・シャカは、今まで闘ってきた中で、一番の強敵だ。彼のくり出す必殺技・天魔降伏が星矢たちを襲う。この技の前に3人は苦戦を強いられるだろう。しかし、このとき思わぬ助っ人が現れた。フェニックスの一輝だ!! 彼はもしかしてシャカを道づれに死ぬ気では。



◀救世主、一輝の登場だっ!! たった一人で暗黒聖闘士をたたきつぶしたという男。それが一輝だ



▶シャカを倒すべく現れた一輝だったが、六道輪廻を受け、別世界へと飛ばされてしまう



▲六道輪廻によって飛ばされた別世界をクリアすると、再び一輝とシャカの熱き闘いが始まるのだ。もしかして、一輝は自分の命を捨て、シャカを道づれにする気なのかっ!

双児宮～ジェミニ～ → 巨蟹宮～デスマスク～ → 獅子宮～アイオリア～ → 処女宮～シャカ～ →

ストーリー初公開!!



天秤宮〜老子〜

我が弟子紫龍よ氷河を目覚めさせるのは、お前じゃ

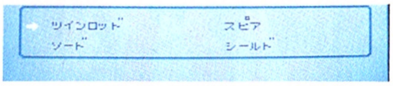
ここ天秤宮は老師の預かる宮だ。しかし、老師は長い間廬山を動かず、いわばここは無人の宮となっていた。——そして、双児宮後失跡していた氷河は、なんとこの無人宮へ飛ばされていたのだ。ここで氷河は、師カミューにより氷の柩に封じ込まれてしまった。しかし、廬山の老師、この事件を見逃してはいなかった。満を持したかのように、柩を開けるための武器を授けてくれるのだ。しかし、その武器は4種類。氷河を救える武器はいったいどれなのか…。



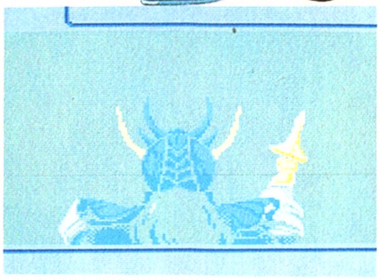
▶『天秤宮は俺の師、老師の守る宮だ』ウ〜ム……。ここはだれでいくかな?



◀老師は、氷河を助けるための武器を授けてくれるぞ。でも、選ぶ武器を間違えるなよ



▲この中から一つ武器を選ぶんだ。どれかなあ〜?

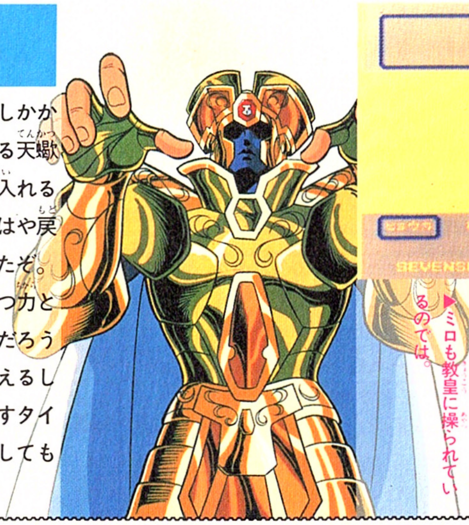


▲ヤッタゼッ!! とうとう氷河を助け出したぞ。これでこの後から、4人で闘えるというのは心強いね。老師よありがとう

天蠍宮〜ミロ〜

想像を絶する強大なパワーを持つ強敵ミロ現わる!

星矢たちの長い闘いも後半戦へとさしかかってきた。ここは第8の宮、ミロの守る天蠍宮だ。星矢たちが、この宮に足を踏み入れるなり、ミロは『天蠍宮まで来た以上、もはや戻ることも進むこともできん』と言ってきたぞ。すごい自信だ。この自信は、自分の持つ力と教皇を信頼することからくる自信なのだろうか。やはりミロにも、教皇の実態を教えるしかないのだ。でもここは、話を切り出すタイミングをよく考えることだ。だが、話してもだめなら闘うしかないぞ。





◀ミロの必殺技は、この技ともう一つ、リストリクションがある。強力だぞ

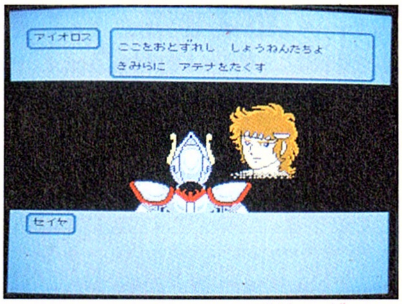


▶ミロも教皇に操られているのでは。

人馬宮〜アイオロス〜

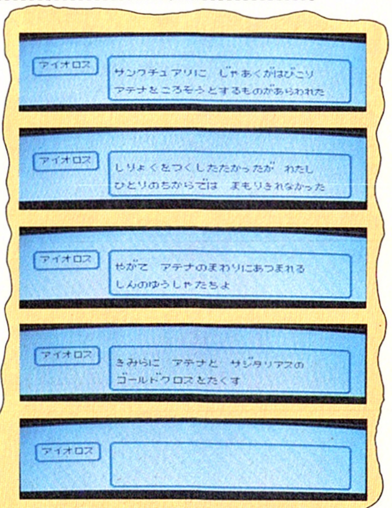
アイオロスは果たせぬ思いを星矢たちに託したのだ

ミロとの激しい闘いの後、訪れるのが、この9番目の宮・人馬宮だ。星矢たちがこの宮へ入るなり、一人の男が現れた。アイオロスだ。彼は、かつて人馬宮を守る射手座の聖闘士だった。しかし、教皇によって反逆者の汚名をきせられ、シュラに抹殺された悲運な男なのである。そのアイオロスが今、星矢たちの前に現れたのだった。彼は、自分の果たせなかった悲願(教皇を倒し、アテナを守るという願い)を星矢たちにたくすがごとくメッセージを綴ったのだ。そのメッセージとは…!?



▲これがアイオロス。そしてこの画面から右のふき出しにかけてが、星矢たちに送った彼のメッセージだ。アイオロスの悔しさがつたわってくるね

▶星矢の返事には、たのもしさと、力強さが感じられるね。ガンバレ星矢たち!



セイヤ…

天秤宮〜老子〜 → 天蠍宮〜ミロ〜 → 人馬宮〜アイオロス〜 → 目指すは教皇の間

聖闘士星矢

君は——小宇宙を感じた事があるか!?

黄金伝説・完結編



なんでも110番

今、ノリにノッているアニメ、『聖闘士星矢』。待ち焦れてたソフト第二弾に向けて、再チェック！

魅力・徹底分析！

原作マンガ、TV、映画等と、今大人気の『聖闘士星矢』。その人気の秘密を探ってみると……!?

まずは、何と言ってもキャラクター達。全国各地から集められた孤児が、修行して聖闘士になるという設定なのだけれども、これが一クセも二クセもある、個性豊かなキャラばかり。それぞれが身寄りのない身の上で、最後にかろうじて残された肉親の糸に、必死にすがって戦っている。修業に行った場所もまちまちで、何と言っても、皆が身につける聖衣がすごい。各々の修行場所、性格に合った、多種多様な聖衣が登場する。天に光る星々が織りなす、星座を型どったものだから、神秘的かつ美しい。小宇宙をまとってオーラを輝かせ、戦う姿は、まさに神話絵巻とも言うべき映像ね。うーん、これはすごい！ そして、修行していた時の師匠との戦いも、必見要素のひとつ。教皇とアテナ —— 全聖闘士にとって、命にかえても守らなければいけない、この2人にまつわる過去の秘密のために、かつての師弟同士は戦う事になってしまう。…それが「十二宮戦」といわれる戦いなんだけど、これがまた素敵！ 自分の信じるもののために戦う男の子って、誰が見てもカッコイイよね（美形ぞろいだし♡）。だから、かつての師と戦わなければならない運命に悩みながら、それでも信念を曲げずに戦い、ボロボロになりながらも小宇宙の究極、セブン・センシズに目覚めて、師をしのぐ聖闘士になっていく…このドラマ仕立ては最強！ 少年達の成長のドラマで、神話の世界で、血で血を洗う戦いがあって、ちょっぴり恋愛もあって…この魅力に耐えられる人は、人間じゃないッ！

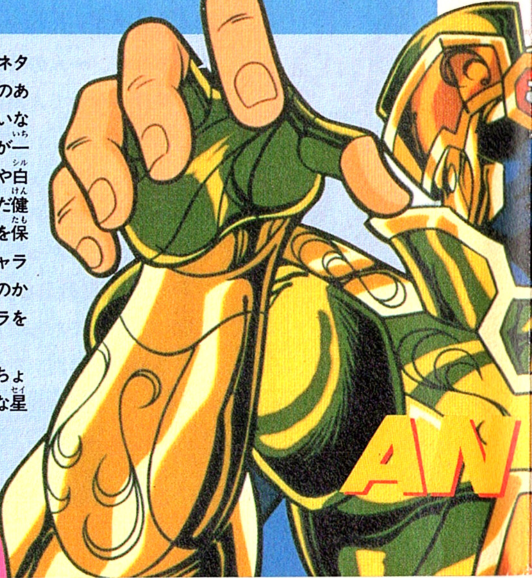
同人誌レポート 人気はやっぱり『St.星矢』！

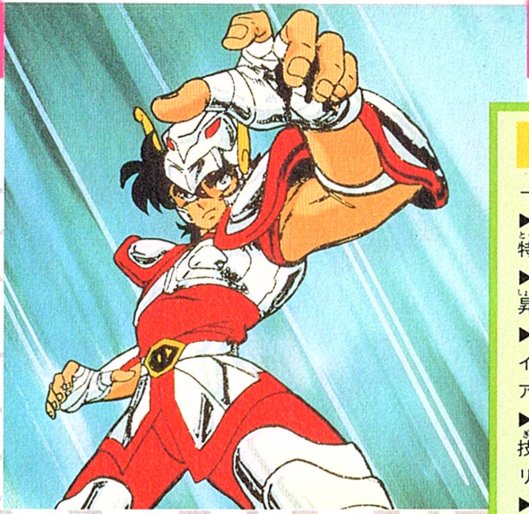


即売会で販売されている同人誌

「コミケ」って言葉が『現代用語の基礎知識』にも載ってしまう程、同人界が一般に知られるようになった昨今、同人誌人口は数年前に比べて倍増してる。そんな現在だけど、何が一番同人誌界でウケているかって、やっぱり『St. 星矢』。東京周辺では毎週のように開かれる即売会の、半数近くが星矢関係onlyのものだし、会場でみかけるコスプレも星矢キャラが多い。何しろ登場人物数十人が、それぞれドラマを背負った魅力あふれるキャラばかりだし、描かれていない、隠されたエピソードもたくさんある。キャラ同士の関係も複雑にいりくんでいて、同人作家の皆さんからすれば、描く意欲とネタには困らないもんね。こんな描きがいのあるストーリーを放っておくのはもったいない！ 今のところ、主人公達青銅聖闘士が一番人気あるみたいだけど、黄金聖闘士や白銀聖闘士、それに暗黒聖闘士もまだまだ健在。死んでから一年以上経つのに人気を保っているのだから、どれだけ作品とキャラに魅力があるのか、また愛されているのかがわかるね。同人誌って、好きなキャラを好きな様に描くものだから。

休日、ゲームをするのも良いけど、ちょっと即売会に出掛けてみれば、いるんな星矢キャラが待っているよっ！ あなた好みの聖闘士は、どこにいるかな？





MOVIE

昨夏の映画の戦う相手は、かつてその悪行のためにアテナに追放されて死んだ、幽霊聖闘士。争いの女神エリスが彼等を蘇らせ、アテナに戦いを挑んだ。そのエリスは、星の子学園で、美穂と一緒に働いている絵梨衣にのりうつっている――幽霊聖闘士とのすさまじい戦いと、氷河と絵梨衣とのロマンスが見物。

この春、原作、ＴＶアニメ両方で『聖闘士星矢』が生れかわったよっ！

まずＴＶ。今春の映画と同じ北欧、アスガルドが舞台だけど、内容はちょっと違う。

雪と氷に閉ざされた北の果てアスガルドで、困難な暮らしを強いられながらもオーディンを信じ、世界の平和のためにそんな宿命を受け入れていたポラリスのヒルダのもとに、ある日謎の声が語りかけて来る。その声は、ヒルダにアテナを倒して世界を手に入れるように言うのだが、平和を願うヒルダは耳をかさない。するとその「声」はヒルダにニーベルンゲン・リングをはめ、意のままに操る……というのが物語の発端なのだけれど、このシリーズの見所は何といっても神闘士。ジークフリード、ハーゲン、トーリン、アルベリッヒ、フェンリル、シド、ミーメの7人が、どんな技を使うのか楽しみ。青銅の聖衣も原作バージョンに近づいて新しくなり、目が離せないぞっ！

そして今春の映画は北欧神話の神闘士が相手となる。北欧の神、オーディーンに仕える教祖が、アテナを倒して世界を手に入れようとし、氷河をさらって洗脳してしまった。沙織はつかまってしまい、唯一味方のフレイは拘束され、仲間に拳を向ける氷河……北欧で展開される壮絶な戦い！

新シリーズ開始!!

そして週刊少年ジャンプで連載中の原作マンガでは、遂に神々の戦いに突入！ 今までの聖域での戦いは、いわばアテナの聖闘士同士の内乱だったけど、今度は外部勢力との戦いが始まる。

青銅聖闘士は聖域戦で傷ついた身体を病院の集中治療室で治療中だったが、地上を支配するアテナに対して、海の王ポセイドンが挑戦をして来る。星矢達の身体をきづかって、単身ポセイドン城を訪れた沙織だったが、逆に拉致されてしまい、閉じ込められてしまう。時間内に沙織を救い出さなければ、アテナは死に、洪水のため地上の人々は滅亡してしまうのだ。星矢達は、黄金聖闘士の血と、ムウの力によって新しくなった聖衣を身につけ、ポセイドン城にのり込むが……？――ポセイドン軍の海闘士が新キャラとして登場し、これから最強海闘士七将軍との戦いが始まるので、必読だよ！

TOYS



小学生の男の子の間で今、最も人気のあるのが聖闘士星矢プラモデル。「青銅・黄金聖衣シリーズ」、フルアクションシリーズ」に続いて、「ニュー聖衣シリーズ」が登場し、注目度は満点。

星矢グッズはいろいろあるけど、集英社から出たカセットブックはスグレモノ。何がって、物語の冒頭、星矢がペガサスの聖衣を手に入れる場面から、黄金聖闘士との十二宮戦までの話を、原作そのままのバージョンで聞けるのだから、すごい。ＴＶシリーズも楽しいけど、原作のセリフを喋るキャラもまた嬉しいね。例えば原作版では青銅聖闘士は皆兄弟だし、氷河の必殺技はオーロラサンダーアタックじゃなくてホーロドニー・スメルチだし……と、聞いて損ナシ！

ALBUM

現在出ているアルバムは7枚。まずは2枚のヒットソング集だけど、どちらも星矢ワールドにぴったりなノリのよい曲ばかり。5人の青銅それぞれのテーマもあるよ。そしてＢＧＭ集が4枚。最後はドラマ編ＬＰで、中断されてしまった宇宙戦争の続きを知りたい人は、必聴です。いずれもコロンビアから。

●ミニ用語Q&A●

Q：小宇宙とは？
A：人間が本来持っている、体内の宇宙的力。これをコントロールし、物理的、精神的に発現させることができるのが聖闘士である。

Q：セブンセンシズとは？
A：小宇宙の究極。人間の五感、また第六感をも超えた真髄。これを極めたのが黄金聖闘士である。

Q：聖域とは？
A：世界を守るべきアテナの住居、アテナ神殿のある所。教皇と12人の黄金聖闘士がそれを守っている。場所はギリシャのアテネ。

登場人物大辞典

－青銅聖闘士メイン５名－

▶**星矢**　青銅聖衣、天馬星座の聖闘士。特技はペガサス流星拳、ペガサス慧星拳。

▶**紫龍**　龍星座の聖闘士。特技は廬山昇龍覇、廬山亢龍覇。

▶**氷河**　白鳥星座の聖闘士。特技はダイヤモンドダストとオーロラサンダーアタック。

▶**瞬**　アンドロメダ星座の聖闘士。特技はサンダーウェーブ、ネビュラストリーム、ネビュラストーム。

▶**一輝**　鳳凰星座の聖闘士。特技は鳳凰幻魔拳、鳳翼天翔。瞬の実の兄。

－その他の青銅聖闘士－

▶**邪武**　一角獣星座の聖闘士。星矢たちが戦っている間、沙織を守っている。

▶**蛮**　小獅子星座の聖闘士。

▶**市**　海蛇星座の聖闘士。

▶**激**　大熊星座の聖闘士。

▶**那智**　狼星座の聖闘士。

▶**城戸沙織**　世界に邪悪がはびこる時に救世主として現れるという女神の化神。

▶**魔鈴**　白銀聖衣、鷲星座の聖闘士。星矢の師であり、実の姉でもある。特技はイーグルトゥフラッシュ。

▶**シャイナ**　白銀聖衣。蛇遣い星座の聖闘士。特技はサンダークロウ。

－黄金聖闘士－

▶**ムウ**　牡羊座の聖闘士。世界で唯一人聖衣の修復ができる人物。

▶**アルデバラン**　牡牛座の聖闘士。必殺拳グレートホーンあり。

▶**双児座の聖闘士**　双児宮を守っている。幻覚で星矢達を惑わせ、アナザーディメンションで氷河を異次元に送る。

▶**デスマスク**　巨蟹宮を守る蟹座の聖闘士。積尺気冥界波によって直接相手を死の国に送る技を得意とする。

▶**アイオリア**　獅子宮を守る獅子座の聖闘士。アイオロスの弟。特技はライトニングボルト、ライトニングプラズマ。

▶**シャカ**　乙女座の聖闘士。天魔降伏、天舞宝輪、六道輪廻等の技がある。

▶**老師**　紫龍の師。天秤座の聖闘士であるが、五老峰にいて、聖域の天秤宮には姿を見せない。

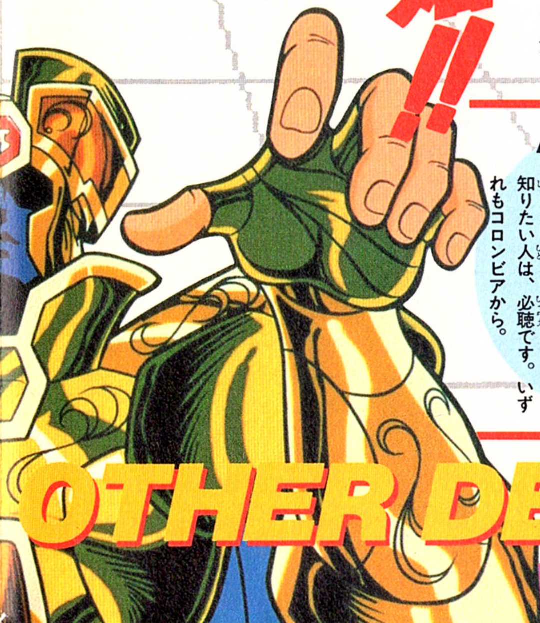
▶**ミロ**　蠍座の聖闘士。リストリクションで相手の動きを封じ、スカーレットニードルで命を奪う。

▶**アイオロス**　射手座の聖闘士だったが反逆者にしたてられ、殺された。

▶**シュラ**　山羊座の聖闘士。エクスカリバーと呼ばれる、手刀が主の攻撃を得意とする。

▶**カミュ**　水瓶座の聖闘士。氷河の師である水晶聖闘士の師。持技はオーロラエクスキューション。

▶**アフロディーテ**　魚座の聖闘士。ロイヤルデモンローズ等の技が武器。



OTHER DEMENSION!!

最新ソフト徹底紹介

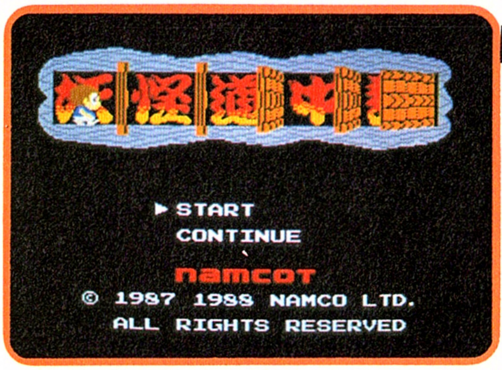
HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

もう夏もそこまで来てる。て感じだよね。外で元気に遊んだ後、じっくりファミコンをしたい君。ホット・ゲーム・スキャナーで最新ソフト徹底研究だ！

ナムコ／6月下旬発売／¥4,900／1M+1M

YOUKAI-DOUCYUKI



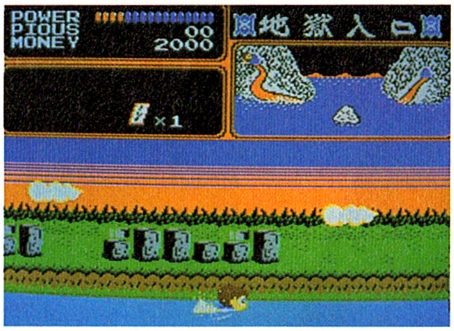
妖怪道中記

アーケード版からＰＣエンジンへ移植された妖怪道中記がファミコンでも登場だいっ！　新要素が加わって、単なるアクションから一歩進んだゲーム性で迫る。もちろんグラフィックも見ての通りなかなかのもんなのだ！

文／ＣＢ成沢

ついにＦＣ版でもたろすけが登場！

ＰＣエンジン版妖怪道中記のセールスポイントはそのグラフィックの再現性、つまりアーケード版とそっくりということだったけど、ファミコン版はアーケード版のアクション＋新要素を合体させたつくりになっている。基本的な部分である敵キャラや進行手順は同じだけど、右の写真にあるイベントやバイアス（エンディングを決定する要素なのだ）などが入って、割とぜいたくにできているぞ。





▲ＰＣエンジン版よりもアーケード版に近いよろず屋。ファミコンでここまでできれば上出来だよね

◀さすがにＰＣエンジン版には負けるけどなかなかのグラフィックだ。イメージは損われてないもんね



たろすけという生き方

いたずらばかりしていたワンパク小僧、たろすけは、ある日祭壇を壊してしまい、神の怒りに触れてしまった。神はたろすけを地獄の入口へ連れてきてしまったのだ！

ここから脱出するにはエンマ大王の裁きを受けなきゃならない。こうしてたろすけの長く厳しい旅は始まったのであった。

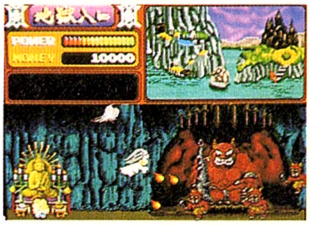
たろすけがはじめて世間に姿を現したのは、去年の３月に開かれたＡＯＵエキスポ（アーケードゲームの新作発表会）のことだった。この手のショーではいつも注目度の高いナムコのゲームだけど、妖怪道中記も例外ではなく、会場の視線を一身に集めた。アーケード版では画期的なスコアなしのアクションであり、しかもマルチエンディング。注目を浴びないはずがなかった。今となって考えれば、ファミコン等家庭用テレビゲームとしてこれほどの素材はなかったといえよう。

そして今年２月、ＰＣエンジン版として発売。美しいグラフィックがひときわ目を引いた。

さらにファミコンへ。まったくもって流転の人生である。うらやましいとも言えるけどね。



◀このイラストは、アーケード版のポスターやチラシに使われたもの。そして、ＰＣエンジン版のパッケージに使われ、ファミコン版のパッケージにもなりそう。たろすけの流転の人生をともに歩んできたイラストなワケだ。うん、趣き深いものがあるよなあ



▲アーケード版。さすがに美しいグラフィックだ。でも今はなつかしい……



▲ＰＣエンジン版。アーケード版に負けず劣らずのグラフィックだ



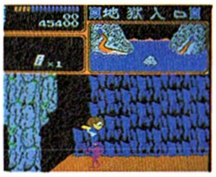
▲で、ファミコン版。グラフィックでは負けるけど、ゲーム性では負けてない

たろすけとはいかなるヤツか!?

かわいらしいとも小憎らしいともいえるたろすけ。武器は妖怪念力だ。これで敵を倒し、進もう。



▲敵にむかって念力を撃て！



▲ジャンプして敵の頭に乗ってかわす！

☆画面表示のみかた☆



〔パワー〕	体力だ。これが0になるとたろすけは死んでしまう。最も重要な要素だ。敵の攻撃を受けると減っていく。
〔バイアス〕	信仰心という意味だけど、ここではエンディングに影響する要素のことだ。高いほどいいエンディングになる。
〔お　金〕	よろず屋で買い物をする時に使う。敵をやっつけると現れるが、道中に置いてあるものもある。額によって6種ある。
〔アイテム〕	よろず屋で買ったものや、お祈り場でパワーアップしたことにより入手できるものすべてが表示される。
〔世界名〕	妖怪道中記は全部で5ステージあるが、それぞれに名前がついている。その名前を表示するのがこの部分だ。
〔全体マップ〕	現在いる世界の全体図だ。中に小さなたろすけがいて、その世界内のどの辺りにいるかが解る。

水の中でも泳げるし、雲の上も渡り歩ける

5つあるステージはすべてが地上というワケではない。水面を泳いでいかなきゃならないところや、雲の上をジャンプして渡っていかなきゃならないところもあるのだ。遠い道のりだ。



▲水面の敵に注意。泳ぎはかなりダイナミックだぜ！



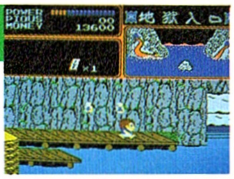
▲雲の動きを見てジャンプ。リズム良く進んでいこう

ゲーム進行手順は割とカンタン



▲これはスタートシーン。鳥居をくぐればそこはもう地獄の入口だ！

基本的なゲームの進行システムはとっても簡単。各ステージ（世界）でのクリア条件を満たして、マップ上の奥にあるクリアイベントのところまで行けばOK。クリアイベントはボスキャラだったり、一定額以上のお金だったりさまざまなんだけど、まあ、大まかに言ってしまえばそんなところだ。もちろんその間にはいろいろな敵キャラが現れたり、イベントがあったりして、バラエティには富んでいる。基本的なところが解りやすいってのは、いいことだよね。マップは割と広いけど。





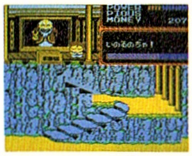
▲とにかく進むのみ！途中、敵を倒したり、お金を拾ったり。そして、ラストイベントをクリアすれば次の面へ行けるのだ



▲成仏できずにゲームオーバーになると、おシャカ様がなぐさめてくれる

アーケード版、PCエンジン版になかったイベントがいっぱいある

ゲーム進行手順がカンタン、というのがアーケード版からの持ち味ならば、ここから先に紹介するのはファミコン版、つまり家庭でプレイすることを前提に作られた部分だ。特にお祈り場での祈りは先の面へ進むほど重要になってくるし、よろず屋で便利なアイテムを買えば進行が楽になる。単に進んでいくだけじゃね、ってことだよね。

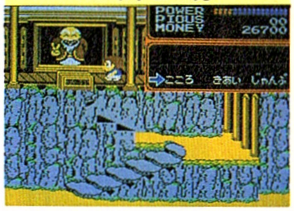


▲お祈り場ではⒶⒷボタンを連打せよ。たろすけの表情が熱心でカワイイ



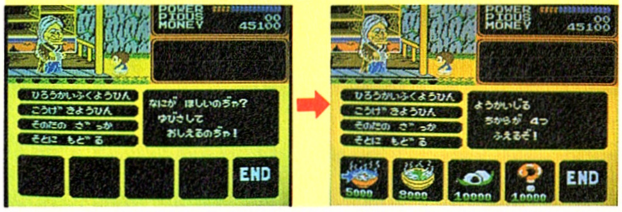
▲お祈り成功！ジャンプ力が上がったぞ。アイテム表示されたでしょ

お祈り場



〝こころ〟、〝きあい〟、〝じゃんぷ〟の3つをパワーアップさせるところだ。〝こころ〟はバイアスを、〝きあい〟は気合いを入れた時の妖怪念力の強さを、〝じゃんぷ〟はジャンプ力の大小をそれぞれアップさせる。Ⓐ、Ⓑボタン連打で時間内にメーターを満タンに！

よろづ屋



よろず屋はアーケード版、PC版にもあるイベントで、さまざまなアイテムを売っているところだ。アイテムの種類はパワーを回復させる役目のある〝ひろうかいふくようひん〟と攻撃力を高める〝こうげきようひん〟、それとさまざまな役目がある〝そのたのざっか〟に分かれる。

どのアイテムもみんな値段が割と高いので、必要のないもの以外はなるべく買わないように。お祈り場で必要なお金まで使っちゃうようじゃクリアはままならなくなったりするからね。お金の使いみちには気をつけよう。

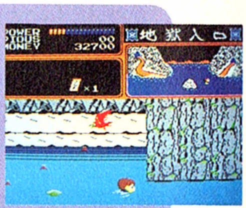
ステージ1のマップと攻略ポイントで、ゲームをつかもう

ステージ1はこのマップ単体で見ると長そうだけど、これでも短か目のステージなのだ。いわゆるアクションゲームの“ステージ1は練習”のパターンだよね。ポイントとなるところを混じえて、このゲームをしっかりと理解してちょ。

●リズミカルに進んでいこう



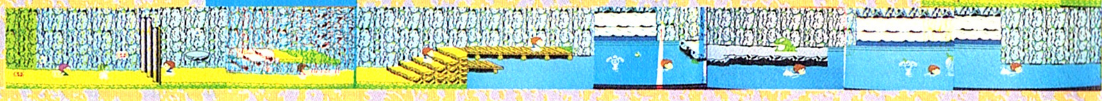
リズミカルに、そして慎重にがプレイの最大のこつ。軽快に進んでいこう。

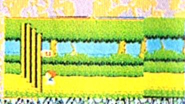




◀雲の上を進むのは、先々でも重要なテクだ







★STAGE 1

START➡

たろすけの長い道中がはじまる。とにかく右へ右へと進んでいこう！

行く手には妖怪がいっぱい

ここに紹介した敵キャラは全部で30体。なかなかの数だけど、これだけじゃない。紹介しきれなかったキャラはまだまだいるのだ。

どいつもこいつも敵キャラにしては憎みきれない表情がある。その顔もこのゲームの魅力のひとつだね。



✖目玉へび
ぴょんぴょん元気よく跳ね回る。ジャンプ中を狙い撃とう。



✖迷いの亡者
歩くスピードや性質はせむしこもりやと同じだけど、かなりカタい。



✖水没霊
水中をせわしなく動き、ときどき顔を出す。けっこうしつこいのだ。



✖青坊主
ただ歩いているだけだが、せむしこもりやよりちょっとカタい。



✖亡者君達
コイツに触ると4のダメージを受ける。ジャンプで飛びこえよう。



✖海坊主
水面の一定のところから動かずに、ときどき頭を出す。カタい。



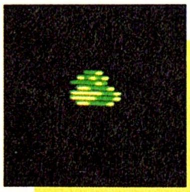
✖せむしこもりやおとうさん
ジャンプしながらたろすけに向かってくる。目玉へビと同じだね。



✖人面樹
ステージ1の一ヵ所だけにいる。カタいけどお金稼ぎにはベスト。



✖押し出し霊
突然現れたと思ったら、すぐたろすけにむかって直進してくるぞ。



✖小ガエル
画面上から降ってきて、たまにピョコピョコ動き回る小さなカエル。



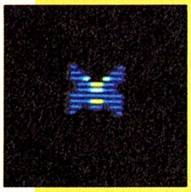
✖手
突然、地面から現れては、火の玉を1発役げて、また消える。



✖どくろ
木からときどき現れる。ゆらゆらとたろすけにむかってくる。



✖顔首つき
ゆらゆらと飛びながらたろすけにぶつかってくる。狙いにくい。



✖蛾
一定地点を飛びながら微妙に移動している。実にいやらしい。



✖抱きつき鬼
ジャンプしてたろすけに抱きつく。お金を吸い取られてしまうのだ。



✖幽霊
ステージ1、2のボスシーンで登場。ゆっくりとたろすけに迫る。



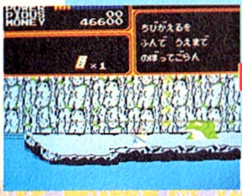
✖鳥
画面上を飛びながら、ウン○をまいてくる汚ねえ奴なのだ。

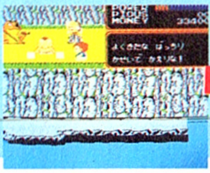


✖せむしこもりや
たろすけにむかってゆっくりと歩いてくる。頭の上に乗れるぞ。

●さいころ道場で大もうけを狙え！

まずは最初のイベント。座っている大ガマをやっつけ、現れた小ガエルに乗るとさいころ道場へ行くことができる。お金もうけのチャンス！　さいころの目の合計が丁（偶数）か半（奇数）かを当てるのだ。当たれば賭け金がもらえるぞ！





▶丁、半を当ててせっせと稼ごう



▶4、3の半！当たったかな?

●連射で○○○を倒し、稼ごう

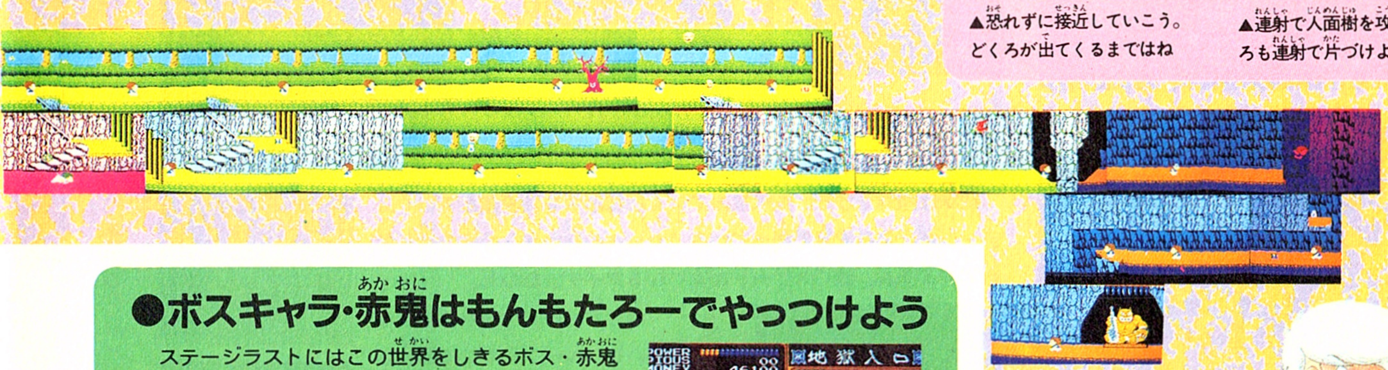
接近してとにかく撃ちまくろう。それがもっとも有効な手段だ。○○が現れてもとにかく撃て！　倒せば千のお金がもらえる。何度も倒して、せっせと稼ごう。



▲恐れずに接近していこう。どくろが出てくるまではね



▲連射で人面樹を攻撃。どくろも連射で片づけよう





●ボスキャラ・赤鬼はもんもたろーでやっつけよう

ステージラストにはこの世界をしきるボス・赤鬼がどん、と居座っている。たろすけだけでも倒せるが、ここはもんもたろーの力を借りるのがいいだろう。セレクトボタンを押すともんもたろーが現れる。幽霊をうまくかわしながら、赤鬼を撃て！



▲幽霊の動きにじゅうぶん気をつけながら赤鬼を攻撃！　たろすけでも倒せるけど、時間がかかる



◀倒せばクリアだっ！



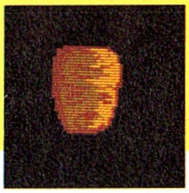
◀もんもたろーを呼び出す



✖妖木霊
横に小さく動きながら、弾を吐く。4面の中ボスの一匹だ。



✖妖火霊
これも4面の中ボス。動きはないけど、火の玉を吐く。



✖妖岩霊
4面の中ボスでは最強。動きのパターンがいやらしいので狙いにくい。



✖地獄火
プレイ時間が一定を超えると現れる。ほとんど無敵に近い。



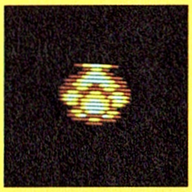
✖大入道
ゆっくりと歩いてくる。攻撃するとガイコツが見える！



✖化け地蔵
たろすけが近づくと小さい身体が大きくなる。火の玉を吐いてくるぞ。



✖ハリセンボン
身体をちぢめたり、ふくらませたりしながら泳いでくる。



✖妖火
木の上についていて、時々、弾を2発連続で出す。



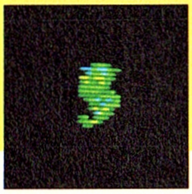
✖目玉白へび
目玉ヘビの白バージョン。動きやカタさは緑ののものと同じ。



✖小鬼
やはりジャンプするが、時々、緑色のこん棒を投げつけてくる。



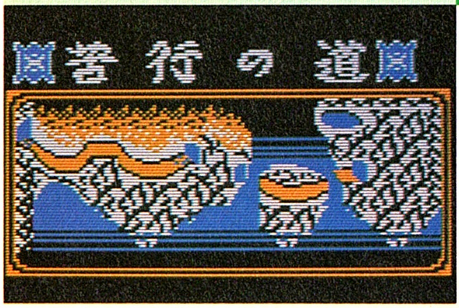
✖つぼたこ
海の中のたこつぼから出現。ふわふわと泳いでいるだけ。



✖小魚人
水中でピョコピョコ泳ぎ回っている威勢のいいヤツ。

成仏するのも一苦労。たろすけの行く手は難関がいっぱい！

★STAGE 2　苦行の道の名の通り、かなりの苦行が待っている！



ステージ１よりもかなり難しいこのステージ。マップは長く、地形はいやらしく、敵はしつこい！　〝苦行の道〟っていうぐらいだからね。でも、このステージからお祈り場やよろず屋があって、プレイの手助けをしてくれる。お金がなくちゃ話にならないけど。



◀化け地蔵が現れた。連射で倒そう

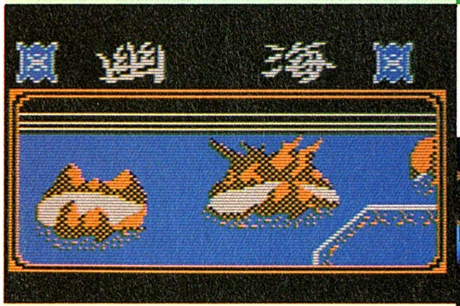


◀見づらい地形が続く。あせらずに



◀前後に囲まれた。タイミング良く攻撃せよ

★STAGE 3　海の中をすいすいと……



前半は陸地だけど、先へ進んでいくと海の中を泳ぎ進んでいくステージだ。よろず屋で売っている〝カッパの水かき〟は海の中での必須アイテム。泳ぐスピードが速くなるアイテムなのだ。



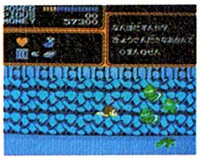
◀海の中はヘンな敵がいっぱいだ

海の中は複雑なマップになっている。ループしている部分なんかもあって、ボーッと泳いでいるだけじゃステージエンドは遠い。

ここでもお金は大切だよ。

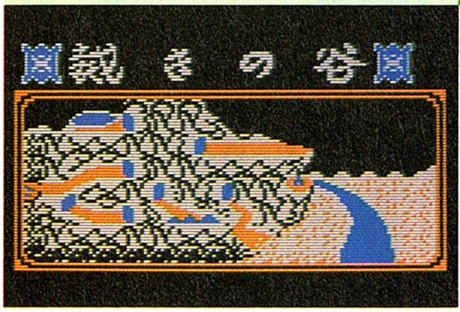


◀「龍宮」のカンバンだが……!?

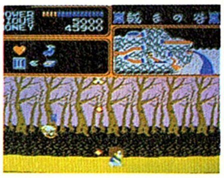


◀ワルガキトリオからカメを買おう

★STAGE 4　カラフルなステージなんだけど



全５ステージ中、もっとも難しいのがここ〝裁きの谷〟だ。このステージをクリアする条件（アーケード版、PCエンジン版と同じ）に至るまでがかなり苦しい道のりが待っている。お祈り場でのパワーアップはもちろん、コントロールテクもしっかりしてなきゃダメだね。

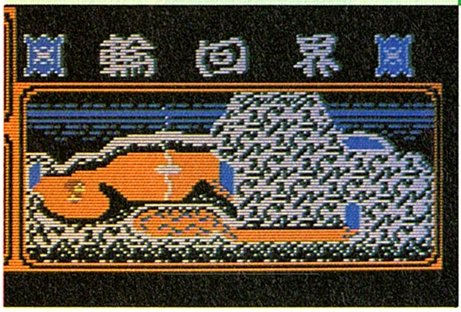


◀枯木の背景がキレイ。でも敵は強い！

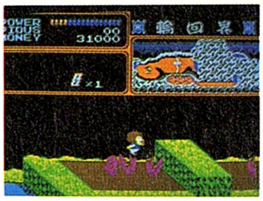


▲三途ババアに３つの宝を見せないと、このステージをクリアできないのだ

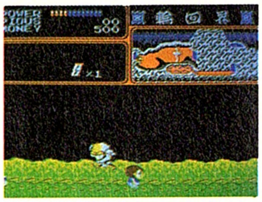
★STAGE 5　かわしのテクをフルに使って、いい成仏を！



さて、ラストステージだ。ここでのプレイとパイアスの値がエンディングに影響する。敵をやっつけたり、置いてあるお金を取るとどんどんパイアスが減り、よくない成仏になってしまうというワケだ。敵をかわすことが最重要のステージなのだ。最良のエンディング、〝天界〟は遠いぞっ！



▲こんなところに亡者君達が！　ジャンプ力がないと、ぶつかってしまうぞ

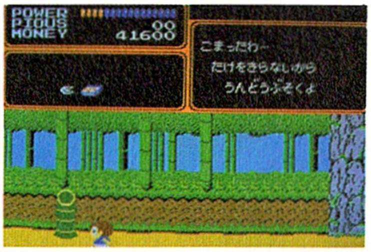


▲ヘタに敵をやっつけられないのがこのステージの苦しさ。おとうさんもかわさないとね

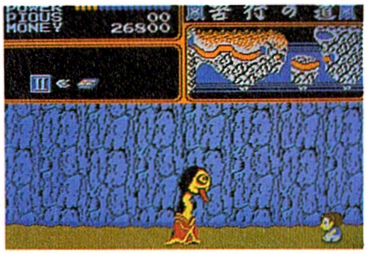
イベントの楽しみもいっぱいあるのだ

左ページでは紹介しきれなかったけど、各ステージにはアーケード版やＰＣエンジン版にもなかったイベントがある。昔話から題材をとった、いかにもらしいものなのだ。

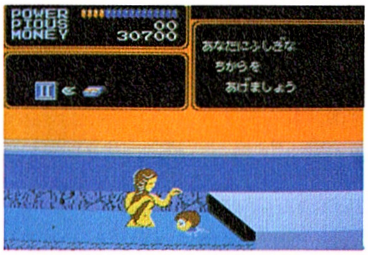
これらのイベントがゲーム進行にどのようにかかわってくるかはまだ秘密だけど、きっとたろすけがいい成仏をするためのものなんだろうね、きっと。



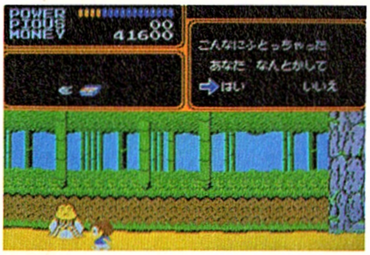
◀ん、なぜか竹がしゃべり出した。じっくりと話しを聞いてみると、なんと！



◀どこかに隠された罠の部屋。ろくろっ首を倒さないと……



◀神の池にいる神子さんは、たろすけの味方だ。会うとあるアイテムをくれるのだ



◀竹はかぐや姫に変身！ 太ったのを人になんとかしてもらおうというとんでもない女だ！

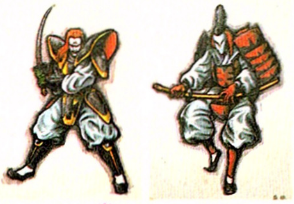
もひとつおまけに

夏のナムコットは大攻勢！ たて続けに4本のソフトが登場

源平討魔伝

■ナムコ ■8月中旬発売予定
■価格未定 ■カセット

アーケード版はイマイチ大ヒットしなかったけど、素晴しいグラフィックとその見せ方でファンをとりこにした〝源平討魔伝〟。アーケード版はアクションだったけどファミコン版ではＲＰＧの要素が加わるようだ。カリスマ的なファンが多いこのゲーム、果たしてどう移植されるか興味深い。


▲アーケード版のイメージイラストだ。左が主人公の平影清。右は敵キャラ、源義経だ。カッコいい！

カイの冒険
ザ・クエスト・オブ・カイ

■ナムコ ■7月下旬発売予定
■¥3900 ■カセット

ファミコン版ドルアーガの塔は昭和60年の夏に発売され、一大センセーションを巻き起こした傑作だった。そのドルアーガの前段階のストーリーが〝カイの冒険〟だ。

なんとカイ（ドルアーガの塔で捕われていた巫女さん）がドルアーガに捕われるまでの話だという。

ゲームはアクションパズルになる模様。開発は遠藤雅伸氏。エッガーランドファンの氏がどんなＡパズルを作るのか、期待は大だ！



ファイナルラップ

■ナムコ ■8月上旬発売予定
■価格未定 ■カセット

今、ゲームセンターで最も注目を浴びているゲーム〝ファイナルラップ〟。鈴鹿サーキットでのＦ１レースを忠実にシミュレートしたレーシングゲームだ。このファイナルラップがファミコンで登場するんだからオドロキだ。



▲このグラフィックがどこまで再現されるか……、楽しみだなあ

詳しいことは次回以降にレポートするとして、アーケード版のスリルとスピード感を損わずに移植できるか、楽しみだ。

三国志 中原の覇者

■ナムコ ■7月中旬発売予定
■価格未定 ■カセット

左の３本はアーケード版と何らかの関わりを持っているソフトだけど、この〝三国志　中原の覇者〟はまったくのファミコン用オリジナルソフトだ。

タイトルからして想像がつく通り、ゲーム内容はシミュレーションだ。紀元前の中国、いわゆる〝三国志時代〟を舞台に並いる敵国を打ち破り、中国統一を目指すという設定になっている。

〝独眼竜正宗〟に続くナムコのシミュレーションゲーム第２弾なんだけど、思い切って超本格派を目指してるらしい。それにともなってかなり細かい要素が盛り沢山に入っている。6人の武将を選択して他に200人以上の武将も登場する。ＳＬＧファンは見逃せない！

※このゲームはシャープC1には対応できません。



カセット／データイースト／7月下旬／価格未定

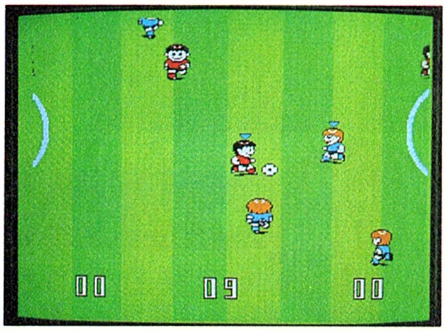
SOCCER LEAGUE WINNER'S CUP

サッカーリーグ・ウィナーズカップ

DECOの新作は、グラフィック重視型のサッカーゲームなのだ。さすがにアーケード版で鍛え抜かれてるメーカーだけあって、独特の表現で、サッカーをより面白く見せてくれてる。テンポのいいゲーム展開に期待しよう。

文／しんすけ

ワールドカップばりの世界一決定戦だ！

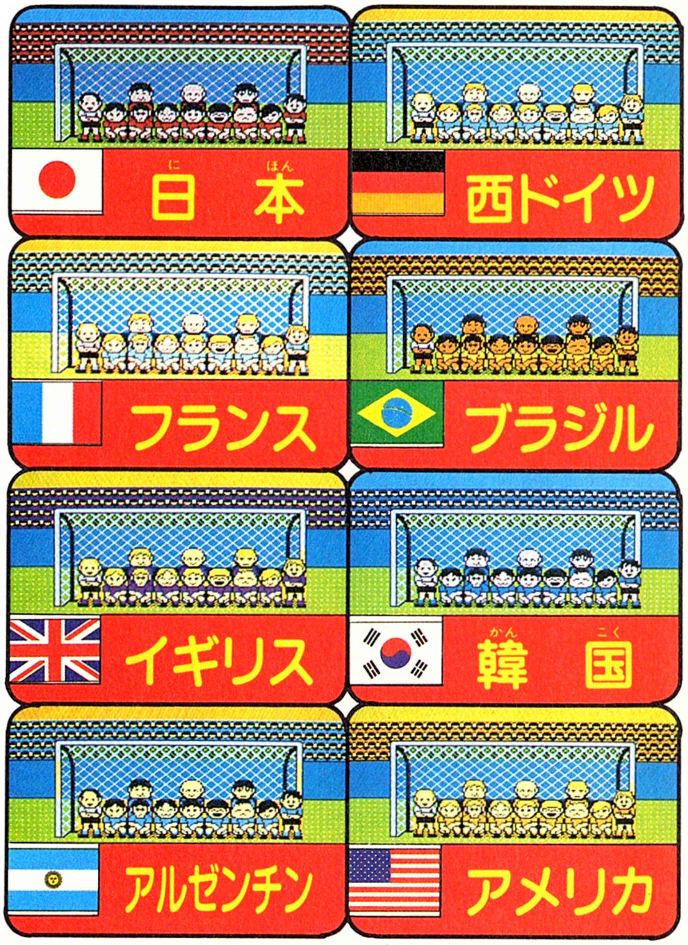


このウィナーズカップは、まるでワールドカップさながらの国別対抗リーグ戦だ。この大会にエントリーしている国は、全部で８ヵ国。南米やヨーロッパの強豪チーム、もちろん我が日本チームも出場しているのだ。そして対CPUモードの成績は、リーグ戦、つまり各国総当り戦を一戦一戦闘うごとに、戦績勝敗表に刻まれていく。この勝敗表は、自分のチームの対戦中も、他チーム同志で対戦が進められているという状況がわかるようになってるんだ。そして、７勝したチームが優勝し、栄光のサッカー世界一に輝くのだ。

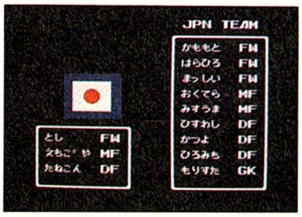
ズラッと揃った世界の強豪8チーム



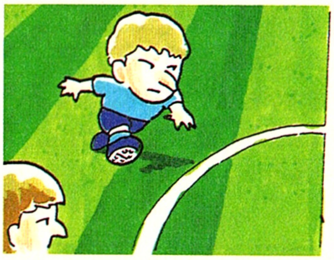
このウィナーズカップにエントリーしている国は８ヶ国。世界各国から集まった強豪チームだ。なんと、日本やソウル五輪で注目の韓国も参加しているのだ。アジア勢もファミコンサッカーなら世界に通用するぜ。



ガンバレ！　世界の熱きイレブン！



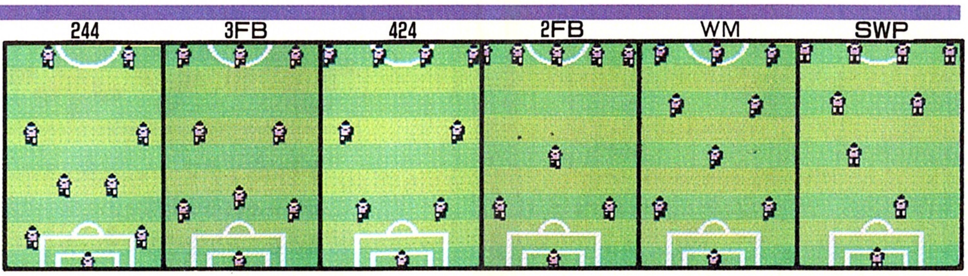
左の写真は、日本チームのメンバー表だ。サッカーだから当然選手は11人。熱きイレブンなのだ。それにしても、どこかで聞いたことがあるような名前がチラホラ…。まあ、なにはともあれ、ガンバレ、ニッポン！



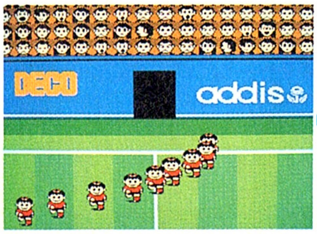


6種類のフォーメーションが選べるのだ

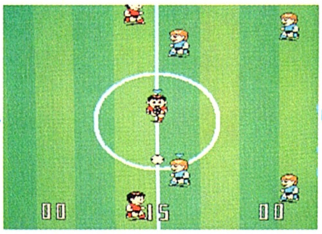
このゲームの特徴の一つは、フォーメーションが選択できるってことなんだ。フォーメーションは右の６種類が用意されてるぞ。攻撃重視なら424、2ＦＢ、ＳＷＰ。守り重視なら244。攻撃型と守備型の中間をとったのが3ＦＢ、WMっていう感じだな。キミならどれでいく？



本チャンのサッカーのゲーム進行が、そのまんま楽しめるぜ



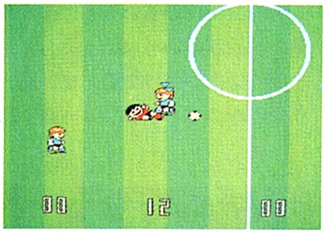
▲選手入場
ズラ〜ッと同じ顔が９人並んでの登場。でも、なんか愛嬌があってカワイイよね



▲キック・オフ
ピーという審判の合図とともにボールをけり出せば試合スタートだ。Let's Go／



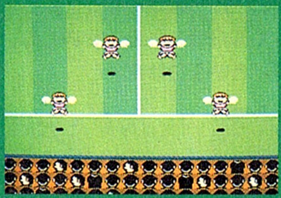
▲ドリブル
ドリブルは✚で８方向へ操作できるぞ。しかも、フェイントだってできるのだ



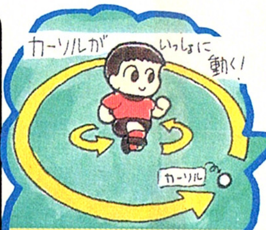
▲スライディング
カッコイイ〜。でも、敵の後方から３回続けてかけると、反則とられて退場なんだ

チームを選びフォーメーションをきめたら、いよいよ試合開始だ。キックオフと同時に、各選手が所狭しと走りだすぞ。そしてゲーム中は、このデカキャラくんたちがいろんなアクションを見せてくれるのだ。スライディングはもちろんのこと、ヘディングやオーバーヘッドキックだってできちゃう。ただし、このアクションは、Ⓐ Ⓑの操作とその場の状況(条件)が一致したときしか見れないよ。

ハーフタイム



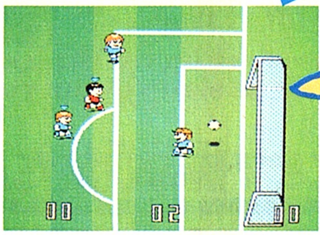
▲みなさん、スクールメイツのハーフタイムショーです。♬君は美しい〜



ボールはカーソルの方向へ飛んでいくよ

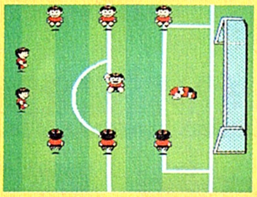


▲パス
サッカーはチームワークのスポーツ。となると、当然パスワークの優劣が、勝負を左右するのだ

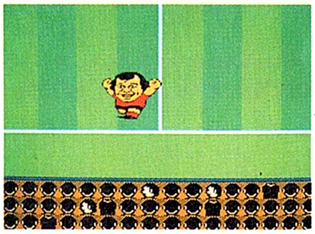


▲シュート
シュートもパス同様、カーソルを動かして方向を定める。ビシッとキメようぜ

…でシュートがきまると



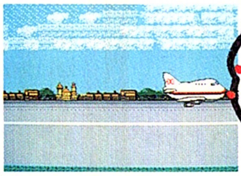
▲キマッタ!! ガッツポーズも飛び出して、みんな大喜びだ



▲勝利
チームのキャプテンみたいなのがでてきて大喜び、国によって喜び方もさまざま



試合後はカントクのきびし〜〜おことばが…



次の試合に向け遠征だ!!

同点で勝負がつかなきゃＰＫだ

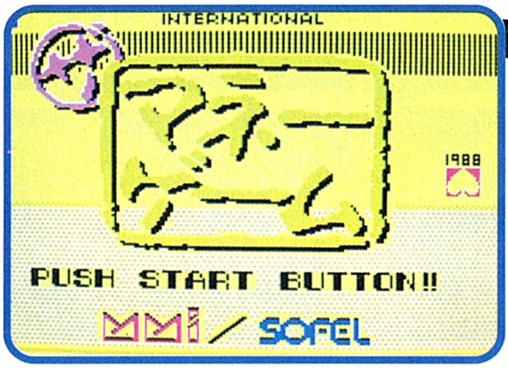
同点のまま勝負がつかない場合は、なんと“ＰＫ合戦”があるのだ。このＰＫ合戦が、なかなかリアル。キーパーの動きもさることながら、キッカーもゴール角のシビアなところをついてくるぞ。ＰＫ合戦ならではのあの緊張感が味わえるのだ！



※画面は開発中のものです。

カセット /ソフエル/8月10日発売/¥5900/1M/バッテリーバックアップ付

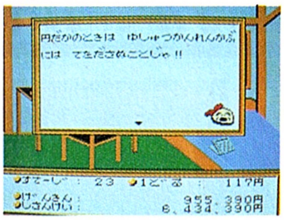
THE MONEY GAME



ザ・マネーゲーム

昨今の財テクブームに便乗したユニークな株式シミュレーションだ。このゲームは単に数字とのニラメッコに終わらず株で儲かれば、その利益を投資することにより車を買ったり、リハウスしたりできるところがマル。

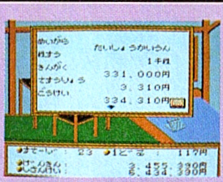
“株式”というと何か複雑でめんどクサイもののように思えがちだが、要は宝クジのようなもの。相場が低いうちに優良株を買い占めその株価がめいっぱい上昇した時に、ここぞと売ればよいだけのことだ。あまりムズカシク考えないでギャンブルっぽく楽しもう。



◀株神様のアドバイスを聞くのは基本中の基本。株をあまり知らない人は株神様に株式相場のイロハを聞いて実戦に応用だ！

文／プロフェッサー来宮

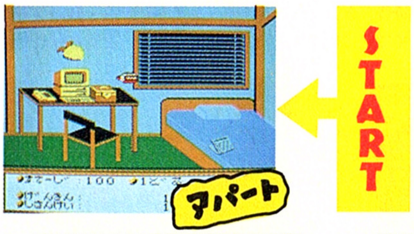
ゲームの進め方



所持金100万円でスタートし、新聞の株式欄を調べたり、証券マンやアナリスト、投資顧問などに電話で問いあわせることにより株の情報を収集するのだ。株の“買い”と“売り”によりお金を儲けてゆく。このゲームが面白いのは、住んでいる家や乗っている車のグレードが儲かることによりどんどんレベルアップしてゆくところにある。

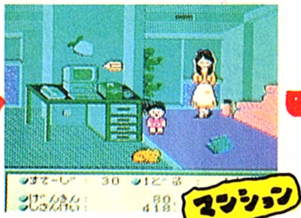
初めはアパートで1人暮しから始める

▶まずはアパート。別荘付きに住めるのはいつの日か…



最初君は100万円の現ナマを所有し、電話、パソコン、新聞等があるアパートに1人で住んでいることになっている。いわばここが君の基地というわけだ。即ち部屋にあるさまざまな道具を利用して株情報を集め、うまく株を買って儲けてゆくというわけだ。





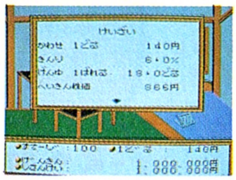




1人暮しのアパートは、ガールフレンドを恋人にして1500万円以上ためるとテラスハウスにリハウスできる。アパート→テラスハウス→マンション→一戸建て→別荘付きと住居をリハウスしていくのだが、第1目標のテラスハウスにしても金額は1500万円でなかなか高価だ。100万円を15倍にするためには慎重な株の選択が必要だ。

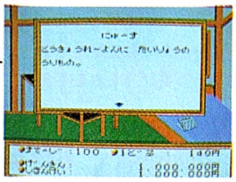
まずは新聞を読むことで情報収集だ！

経済欄



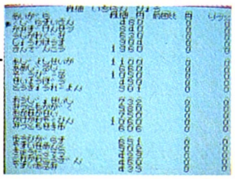
あまりお金に余裕のない序盤において、かなりありがたい情報と言える。毎ステージごとに数字をチェックして、株神様のアドバイスと合わせて売り買いするとよい。

ニュース欄



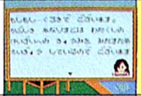
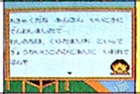
ゲームの序盤ではあまりアテにしない方がよいだろう。うのみにすると痛い目にあうことが多いのだ。でもタダより安いものはないんだから毎回調べて利用しない手はないよね。

株式欄



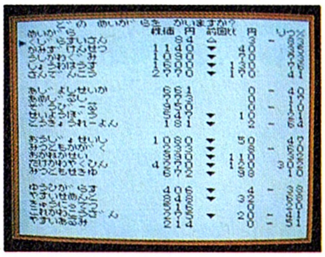
この欄は「かぶをかう」モードの表示と同じなのであまり気合いを入れて見る必要はない。また未確認であるがこのゲームには、いくつかの隠しコマンドがあるらしい。

次は電話を使って情報収集！

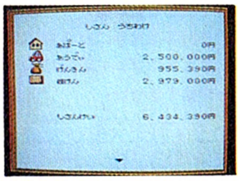
	証券マン	情報はタダでくれる。でもタダだけのことは十分あってあまり信用できないのだ。		一目で分かる「北野たけし」のレプリカ。「よりもとこうぎょう」は笑えるね
	アナリスト	5万円で情報をくれる。証券マンより信頼できるが、イマイチ信頼感が…。		小中学生では知っているは少ないはず!! の「くろき」。話しっぷりもそのまんま
	投資顧問A	情報料は10万円。序盤ではこの辺への投資が思案のしどころとなるのだ。		業界の「ほかりすえっと」には笑えるけど、イマイチ信用できない名前だね？
	投資顧問B	情報料は15万円。信頼性大だが高くて買えない株の情報もあり慎重さが必要となる。		ミョーに自信満々口調のコノ人。情報料も高いし信頼できそーな感じだけど…
	政治家	かなり重要な情報をくれそうだが、一戸建てに住んでないと情報をもらえないのだ。	？	一戸建てを買わないと出てこない人物。だけど、かなり有力な情報をくれる

さあ！いざ株の買いと売りを実践だ!!

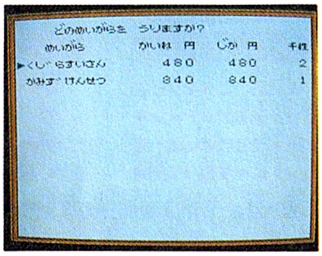
まず最初の段階では投資顧問など有料の情報屋に情報をもらう金銭的余裕はあまりないので、とにかくタダ情報に賭けるしかない。なんと言っても重宝なのが、新聞と株神様のアドバイスだ。忍耐強く安い銘柄でチマチマお金を貯め、レベルの上昇と共に君自身のカンとセンスを駆使して大勝負へと打って出よう。市場が暴落している時は売り買いを控えて平均株価の上昇を待つなどのテクも必要！



◀「かぶをかう」モードではこの一覧表の中から選んで買う。前のステージからの株価の上下動や、最初の価格からの上下動が表示されるのは便利



◀株式の時価、車、持ち家、現金の合計が総資産として表示される。アウディが光ってるけど「アパート0円」というのは情ケナイ……



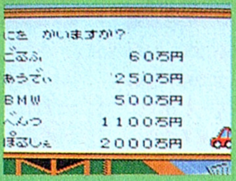
▶「かぶをうる」モードでは自分の現在の持ち株が表示される。買った時の値段と現在の値段も表示されるので、タイミングを計って、ここ一番で勝負だ！

株神様はありがたや



このゲームをやる人の中には株の知識などあまりない人も多いはず。そんな人はこの株の神様のアドバイスをまめに見る事が大切だ。基本的な市場の見方や情報の押さえ方を教えてくれる。しかし株の神様が壁にある〝かぶ〟にいるとは…ナイスです。

早くポルシェに乗りたい



レベルアップには必要不可欠なアイテムである車。たとえば車を持っていないとガールフレンドをドライブに誘えないのだ。でも60万のゴルフなんて大丈夫？

ガールフレンドは早く恋人にしちゃえ！

1人暮しのテラスハウスをリハウスしてテラスハウスに住むためには、ガールフレンドを恋人にレベルアップしておかなければならない。そのためには、①伊豆にドライブ、②六本木でダンスパーティーに行く、③サマーリゾート旅行に行くという女の子の大ワガママを聞いてやらねばならない。イザという時にお金がなかったりしたらみっともないよ。



◀ドライブへ行くには車が必要。早いうちに財テクだ！



◀たかがダンパに20万円もかかるなんてホントかよー!!



◀これさえクリアすれば「こいびと」へステップUPだ



▶総資産が30万円を切ると、写真のように破産となる。画面が劇的に変化するこのシーンは結構笑える

このゲームは大マジメにやろう。エポック社の人生ゲーム的面白さがある。何人か複数でワーワーギャーギャー騒いで楽しもう!!

カセット／カルチャーブレーン／7月下旬／¥5500

HIRYU NO KEN II



飛龍の拳IIドラゴンの翼

飛龍の拳・奥義の書から1年余、構想も新にパワーアップして飛龍の拳II・ドラゴンの翼が登場する。多彩なモードを備え、自分のレベルにあったプレイが可能！ 修業を積んで世界大会をめざせ!!

文／RYO II

4つのモードで、自分に合ったゲームを楽しもう!

中国の秘境の地や香港の離れ小島、ペルーの遺跡と世界各地を上へ下へ右へ左へとスクロールしながら危険な冒険を続ける飛龍は過激なアクションゲームの主人公だ。少林寺の唐仙房で修業を積んで会得した様々な必殺技を使って進んでいくって、技を完璧に使いこなせればこれはもう快感そのもの。

でも、ちょっと腕に自信がないという人のために初心者モードがちゃんとあって、敵のレベルも低く押さえてくれてある。でも、ゲームが進んでいくうちにキミが強くなっていくと、コンピュータが敏感に察知して敵をそれなりに強くするＡＩ（人工知能）が入っているらしい。それでも、アクションはちょっとという人のために格闘家・龍の牙との戦いがＲＰＧになって至れり尽くせりって感じだぜ。

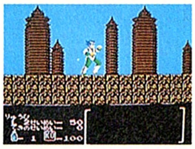


モード紹介



こどもモード

アクションモードの中にあって、いわゆるひとつの初心者モードなのだ。このモード選ぶと前回のストーリーが出て、お坊さんに修業をつけてもらえるのだ。



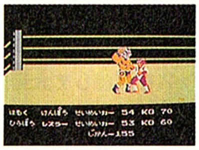
マニアモード

いつかはマニアモード。これをクリアしてこそ一人前という過激アクションモードだ。特にボスキャラとの戦いは一喜一優、手に汗とコントローラ握って勝負！



RPGモード

冒険していく過程でも雑魚キャラとはアクションで戦うんだけれど、強敵ボスとの戦いはＲＰＧモードになって、アクション苦手人間でも大丈夫モードだ。



VSトーナメントモード

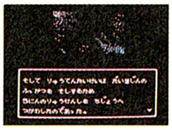
このモードは独立した対戦モードで、異種格闘技世界選手権大会に出場することができる。８人までプレイ可能だがパスワードセーブはできない。

プロローグ

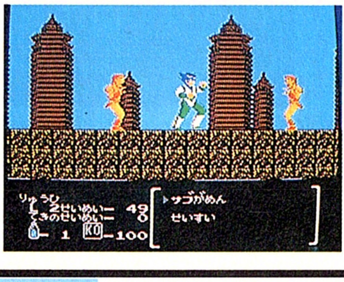
遠い昔、天界は暗黒界の軍勢に襲われた。天界と暗黒界の大戦争は天界の王・龍天大聖が大魔神を封印して終えんを迎えた。が、大魔神は赤い星巡る時我復活せん、という予言を残した。龍天大聖は大魔神復活阻止のため、５人の龍戦士を人間界に送り込んだ。そして今戦いが始まる…

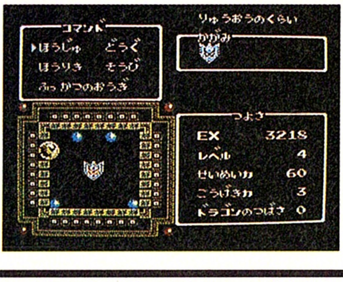








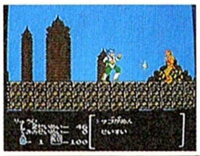


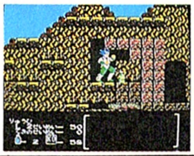
KOゲージ満タンで闘気を撃て!

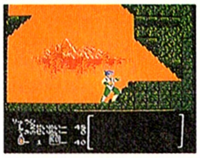
左がメイン画面、右がサブ画面だ。メインの左下にあるＫＯゲージが100になると闘気が撃てるようになるんだ。そのためには敵を倒すことが一番。龍の牙との戦いは◎のヒットポイントが表示されて、そこを攻めるという前回のパターンとほぼ同じ。戦いをしながら、どこかに隠された曼陀羅（サブ画面左下）を集めて宿敵大魔神へ挑むのだ。

そして、龍飛の生死をかけた戦いが始まる

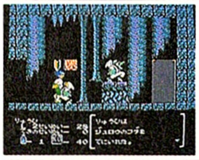
ラウンド1最初の戦いの場所は中国秘境の地だ。ここでしっかり戦い方を修業するんだ。ここでは、ドラクエIIIのように時間の流れがあって、朝、夕、夜とグラフィックが変わっていく。時間によって出現するモンスターも変わるし、夜にならないともらえない情報なんかもある。その間、ブロックを破壊していろいろなアイテムを取ったり、隠し扉を見つけたりとけっこう忙しい。そして、曼陀羅の1つ宝珠を手に入れるんだ。


KOゲージ100で闘気を飛ばせるゾ


ブロックを破壊してアイテムを取れ

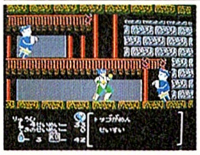

今は夕方、もうじき夜のとばりが

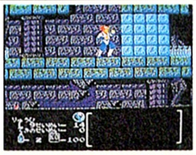

時は流れ深夜になってしまった

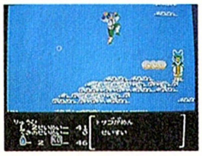

からす天狗の洞くつでアイテム発見

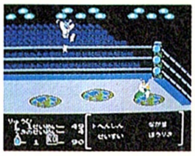


イダテンが速く走れるタビくれた


なんとキョンシーまで登場するのだ


ここは遺跡の中だかくし扉はどこだ

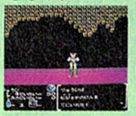

天女と会うにははごろもが必要だゾ


ホンコンでトーナメントに出場！

変身してパワーアップ

少林寺最終房の唐仙房へ辿りつくと、ここで修業を積むことができ、目覚めの剣を得て変身が可能となり、パワーアップできるんだ。









ナーガ登場

ラウンドが進んでいくと巨大キャラのナーガが登場する。こいつは1回倒してもすぐ威力を増してこわい顔になって復活してくるすごいヤツ。こいつを倒すには仲間の協力が必要だ。



仲間を集めよう

最初から4人の仲間といっしょに冒険をするわけではない。途中で仲間を探しながら進んでいくんだ。そして、ボスとの戦いの時、それぞれの仲間の持つ秘技を駆使して敵を倒すんだ。仲間は陽の龍飛、光の昇龍、炎のミンミン、雷のワイラー、風のゴウ・ハヤトだ。





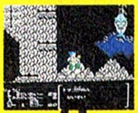






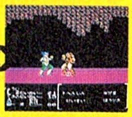
牙族との戦い

最初に出会う手強い敵がこの牙族だ。最初はこいつを相手に修業の成果を試すんだ。時々出る聖水を取って生命力を回復しよう。



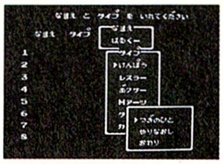


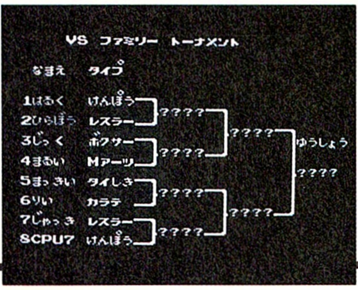




これが異種格闘技世界選手権だ!!

このゲームのもう1つの"売り"が異種格闘技戦だ。これはストーリーとは関係なく、6種の武闘家から1人を選んでトーナメントを行なうもの。8人までプレイOKだ。それぞれ必殺技を持っているから、KOゲージを満タンにしてガンガン繰り出して優勝を狙おうぜ。来春、マジでニューヨーク世界大会に出場できる日本トーナメントがあるようだから、腕を磨くのだ。





◀トーナメントは一発勝負、三連勝で優勝だ

出場選手一覧


拳法家(龍飛)
必殺技：飛龍の拳、御存じこのゲームの主人公だ。格好いいのだ。

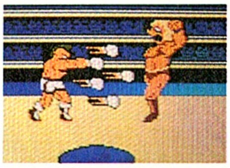

プロレスラー
必殺技：サンダージェットキック、ネックハンギングも使えるのだ。


マーシャル・アーツ
必殺技：ハリケーンキック、他にブレンバスターも使えるのだ。


タイ式キック
必殺技：スコーピオンスペシャル、キックを駆使して戦え。

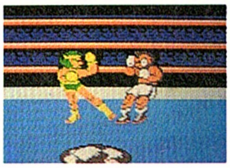

ボクサー
必殺技：キラーズタイフーン、足が使えない分、パンチが強力だ。


空手家
必殺技：飛燕スペシャル、多彩な技を繰り出して相手を倒すんだ。


◀ボクサーVSプロレス。必殺キラーズタイフーンさく烈！


◀M・アーツVS拳法家M・アーツのブレンバスターが決まった


◀プロレスVS空手家ニーアタックが空手家にヒットした瞬間


◀タイ式VSボクサータイ式のローキックがボクサーの足に…


◀プロレスVSプロレス大型同志の戦いだけに迫力満点なのだ


◀プロレスVSタイ式恐怖のネックハンギングツリーだ！

RAINBOW ISLAND

レインボーアイランド



かわいこ路線でヒットしたというビデオゲームのバブルボブル。その続編は、人間になった主人公の虹登りゲーム、レインボーアイランドだ。ファミコン版がカートリッジで発売されるというので紹介しよう。

文／田尻　智

バブルボブルの次はこれか

前作バブルボブルで無事父と母に再会したバビーとボビーは、立派な虹の魔法を使う男になっていた。そして、ある日2人は舟乗り男から謎の噂を聞きだす。

「レインボーアイランドに願いがかなうダイアモンドロッドがあるらしいぞ！」

この話を聞いた2人は、止める父と母の言うことに耳も貸さず、一目散にレインボーアイランドへ向かったのだ。ところが、そのレインボーアイランドでは、気を失ないそうな巨大な陰謀が巻き起こっていた。

「た、助けてくれ！　きのう暗黒大魔王の使いとかいう野郎が襲ってきて、みんな奴隷に連れて行かれちまった！」

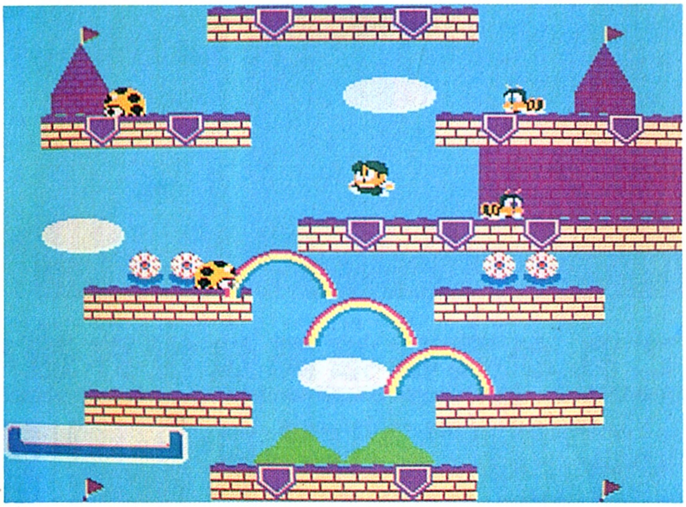
涙をあふれる泉のように流して、よろよろとほら穴からはいだしてきた住人が、彼等に助けを求めてきたのだった。そして、住人はさらに嗚咽を吐きながら続けたッ！

「ヤツら、この島は全部オレ達のモノだぜ！と叫んでいた！　きっと、この島のどこかにいやがるんだ」

父と母の話には、聴く耳も持たなかった2人だが、この住人の話は、言葉が脳髄に突き刺さらんばかりに真剣に聴き入っていた。そして、おもむろに立ち上がると、ガッ！　と腕を組み合った！

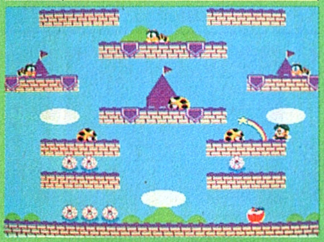
「そうか！　そういうコトならまかせろ！村人は全員救ってやるぜ！」

鼻息も荒く2人は暗黒大魔王へと向かった。



虹を使ったテクニックを覚えろ

1 レインボーアタック



Bボタンを押して、虹を出す。その虹の先端（星が光っている）に、敵のキャラクターをブチ当ててやると、殺すことができる。最低限の常識技だぜ！

2 虹くずし



かけた虹に、体まるごと体当たりをかましてやれ！　虹はボロボロと崩れ落ちていくハズだ。その破片に敵が触れれば死んでしまうのサ。ざまあみろだい。

3 虹のぼり



虹の上では、立ち止まることができるのだ！　敵がすぐ上でウロウロしているときは、虹の上で待ってから、おもむろにさらに上へ登るんだぞ。

4 レインボージャンプ



フツー、虹の上でジャンプすると、その衝撃で虹はボロボロに崩れていく。しかし！　ジャンプボタンを押しっぱなしにしてれば、虹を壊さずに跳ねれるぞ。

さあ、攻略してみろ！　やるぜ!!

ゲームは、各ワールド4面ずつの全7ワールド＋謎のワールド（？）で構成されている。4面目のラストには、当然のように巨大ボスキャラクターが現われて、猛烈なイキオイで襲ってくるぞ。今回は、1ワールドだけでも、攻略してみようじゃないか。

ワールド1-1



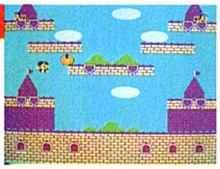
▶別になにも考えることはない第1面だ。でもクツは手に入れとこう

拾え拾えーッ！



ゴールには、いっぱい喰い物がある。取っても点になるだけだけどな！

野菜を喰え！



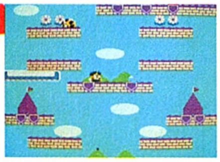
敵を殺すと野菜になったりする。人参、カブ。取ると得点がもらえるぜ

ワールド1-2



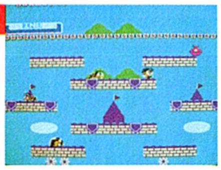
▶ここでは、赤や黄色の星がでるが、敵が近づいてきたら、取るように心掛けるべし。ツボとクツも出るぜ

ダイヤを拾え！



ダイヤを取るとあとでいいことがあるらしいが、今は言えない。すまん

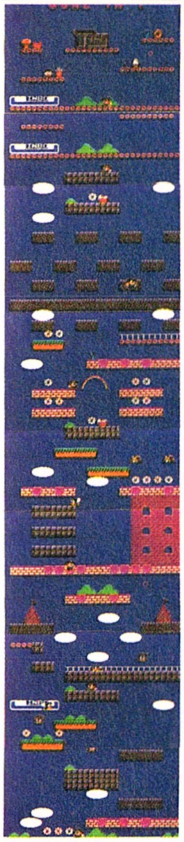
赤いツボも取れ



赤いツボを取ると虹を2コ連続してかけれるようになる。絶対取るべし

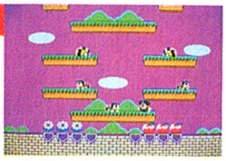


ワールド1-3



▶スタートしていきなり左のほうから、ナゾのクモのような敵が、ぴょんこぴょんこ跳ねてくる。注意！

ケムンパスでヤンス



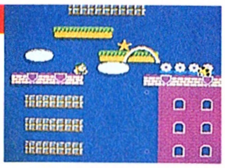
ケムシもてんとう虫も左右にうろうろするだけの単純な動き。ちょろい

赤い星でボン！



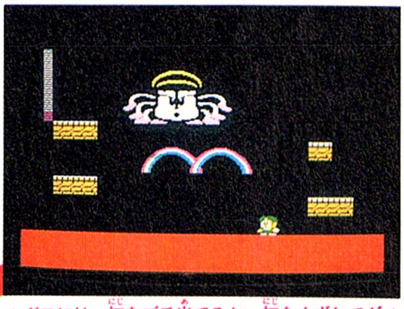
赤い星を取ると、そこから放射状に星くずが散って敵を一挙に殺せるぜ

黄色いのもあるぜ



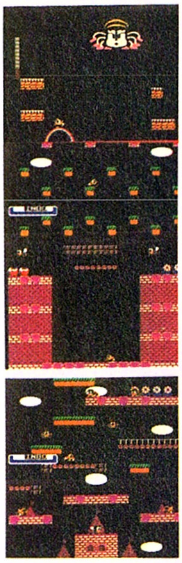
黄色の星は、赤いヤツの半分の威力がある。自分の上方にいる敵を倒す

クモ野郎がボスだ



▲ボスには、虹をブチ当てるか、虹をくずしてダメージを与える。虹が2連射（赤いツボ）なら有利だ

ワールド1-4



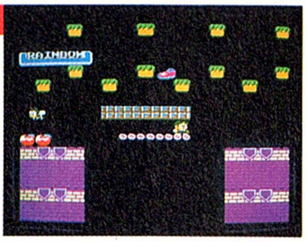
▶この面のラストに、巨大なクモが待ち受けている。気をひきしめろ

黄色のツボ頂きだ



黄色いツボを取ると、虹をかけるスピードが速くなる。取った方がいいぜ

クツをはけ！



▶赤いクツを取ると主人公の移動スピードがズーンと速くなるぜ



戦いが
Ultima コミック版
ウルティマ ～エクソダスの恐怖～
平和な王国ブリタニアは邪悪なるエクソダスの魔手に恐怖する。
勇者たちよ、今こそ立ちあがり、愛する者のために戦うのだ!!
あの名作ゲームの完全コミック化。ここについにベールをぬぐ。
6月28日発売
⊙B５判⊙256ページ
⊙定価880円
はじまる!!

カセット/ナムコ/5月27日発売/¥5900

NAMCO CLASSIC



ナムコクラシック

ゴルフゲームといえば、今迄にも各メーカーが次々と新作を出して盛り上がってる超人気ジャンルだ。だけど、今度のこのナムコクラシックは一味も二味も違うぜ。4Mをひっさげて、ダルなゴルフ界に殴り込みだぁ～！

文／しんすけ

頭脳プレーでトーナメントを勝ち進もう！


▲ティーショットはお馴染みの3D画面なのだ

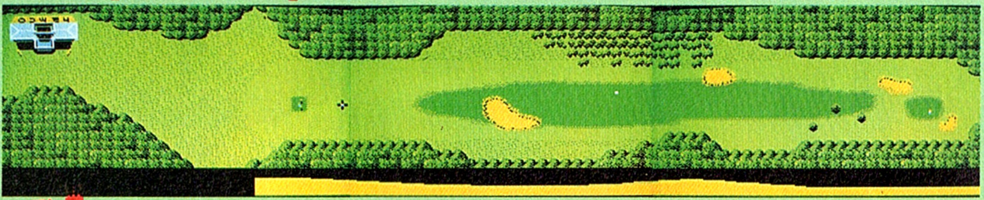
世界最高のゴルフプレイヤーを決定するスーパーイベント。それがナムコクラシックだ。この大会に出場するためには、トーナメント戦を30試合行なって、その賞金ランキングの1位か2位にくいこまなければならないんだ。これはかなりシビアな条件だぞ。出場権を獲得するためには、も～とにかく練習あるのみって感じ。なまはんかな努力じゃ、いつまでたっても賞金王になれないぜ。

まずは、コースを覚えることから始めるっきゃない。コースを知り尽くしたうえで、自分に一番合った、自分なりの攻略法を身につけることが、賞金王になるための第一歩だぞ。

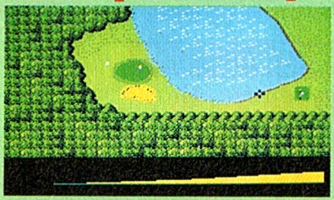


ナムコクラシックの全ホールを一挙公開だ！

HOLE1 [550Y PAR5]


▲トーナメント第一戦はこのホールからスタートするのだ。慎重にいこうぜぃ！

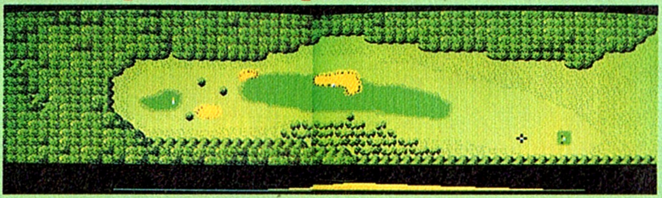
HOLE2 [150Y PAR3]


▲ショートアイアンで左からまわしていこう

ホールインワン賞


▲ホールインワン賞は、賞金1000000円。ちと安いよなぁ

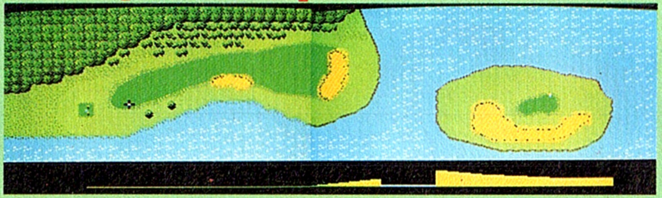
HOLE3 [380Y PAR4]


▲バンカーと木の間をすり抜ける感じで、思いっきりブッたたいていこう

HOLE4 [430Y PAR4]


▲コースの右半分、海岸沿いが広いバンカーになっているぞ。気をつけろよ

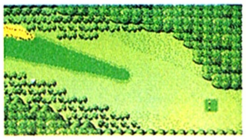
HOLE5 [420Y PAR4]


▲ここはロングアイアンでバンカーの手前へ落としていくのがベストだね

※……このホールマップは、ナムコクラシックで使用される全24種類のホール紹介なんだ。ナムコオープンの1戦1戦は、この中から18ホールずつ、いろいろな組合わせでチョイスされたコースをプレイしていくんだよ。（各ホールのホールNo.は、整理するためにつけた便宜上のものです）

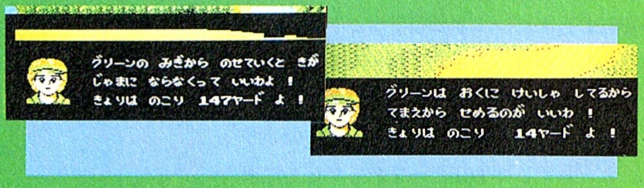
8番ホールはショートカットでバーディを狙え

8番ホールは、フェアウェイが右へ左へと曲がりくねったロングホールだ。ここは、フェアウェイに合わせて、ハイ右、ハイお次は左へ……なぁ～んて打ってたんじゃ、せいぜいパーがいいとこ。まあ、風の状態にもよるんだけど、ここは一発豪快な林越えで3オンを狙っちゃおう。あわよくば、2オンだって可能だぜ。これを成功させるのに、注意すべきは風。1～2Mの向い風なら問題ないけど、8M前後の風が強いときは、ボールを打つこと。低いボールだと木にひっかかる可能性があるぞ。高いボールの打ち方は、バックスピンと同じ要領で打つんだぜ！



▲林越えをねらって、ドライバーでブッたたいていこう！

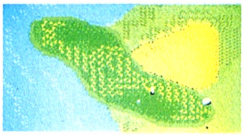
キャディーさんのアドバイスは素直に聞こうね！



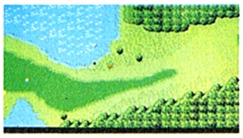
ゲーム中に、ちょっとでも迷うことがあったら、カワいいキャディさんに一言アドバイスしてもらおう。それに、残りの距離数を教えてくれるから、クラブ選択のときの目安になるよ！

おぉ～っと、こりゃキツイ。グリーンが海に突き出てるぜぃ

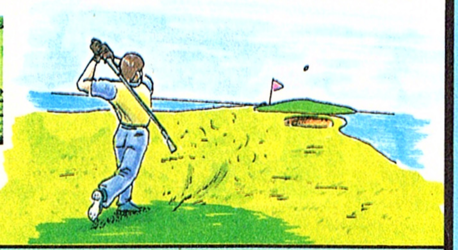
11番ホールは、460ヤード・パー5のロングコースだ。ティーショットのとき、1Wでちょっとフックぎみにブッたたくのが一番。このホールの問題点は、グリーンへのよせ。見てのとおり、手前にバンカー、奥に海。とりあえず、バックスピンをかけて慎重に狙っていくしかないぜ。ブヒ～、こりゃきついわ。



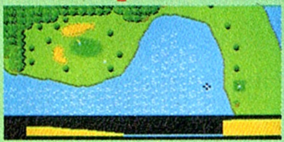
▲このコースのグリーンは、ピンへのよせがポイントだぞ



▲画面の上のほうの3本の木を越す感じて狙っていこう！



HOLE6 [170Y PAR3]



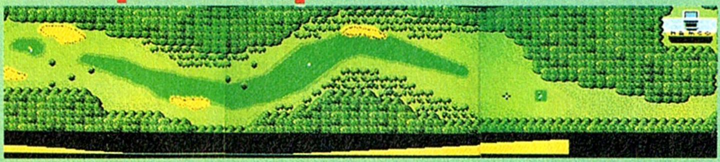
◀ここのホールは、バックスピンを効かせた高いボールで攻めるのがベスト。ホールインワン賞だって夢じゃないぜ

HOLE7 [460Y PAR4]



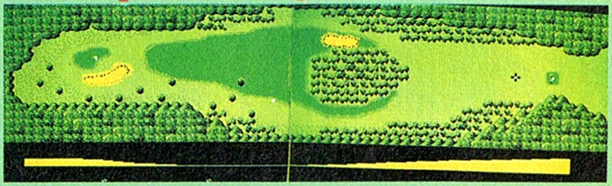
▲風さえ悪くなければ、迷わず前方の島へ打ちこんで、2オンを狙おうねっ！

HOLE8 [570Y PAR5]



▲グリーンにむかって直線的に攻めていく。左の林越えを狙っていくのがベストかもしれないよ

HOLE9 [440Y PAR4]



▲林越えて攻めることも可能だけど、安全策をとるなら左から

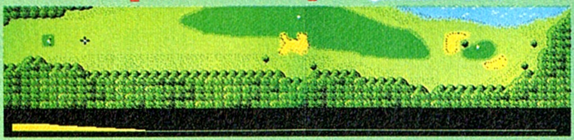
バックスピンを活用しよう！

バックスピンショットとは、ボールに逆回転を与え、転がりにくいボールを打つテクニックなんだよ。



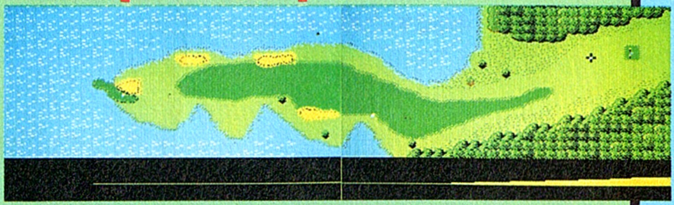


HOLE10 [450Y PAR4]



▲バンカーさえ気をつければ、問題ないね

HOLE11 [460Y PAR5]

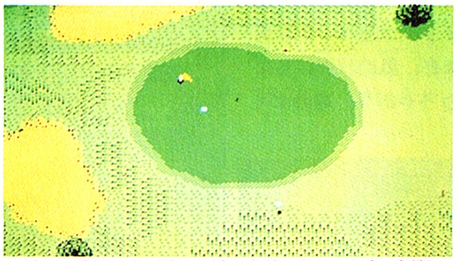


▲フェアウェイ右側の入り江を越す感じで打とう

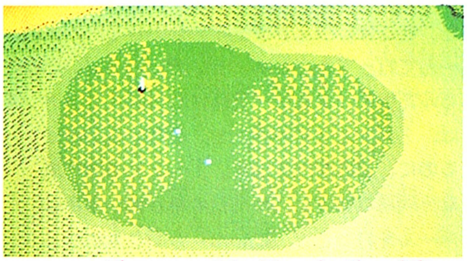
※このゲームはシャープC1には対応していません。

ランニングアプローチを活用して、ボールをピンによせる

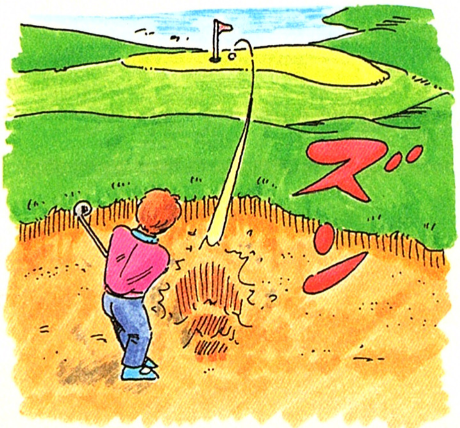
ランニングアプローチっていうのは、ボールを転がしてピンによせるショットのことをいうんだ。グリーン手前でボールが止まってしまい、しかもピンはグリーンの一番奥……こんなときはパターで打ってもとどかないから、SWあたりでちょこって打ってピンによせるんだ。スイングゲージの白のところで打てば、コロコロ転がるボールが打てるぞ！



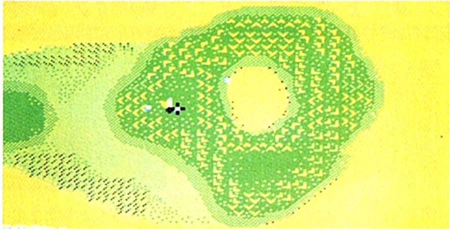
▲転がり具合は打つ強さと白い部分の止める位置で調節



▲グリーンの芝めやピンの位置を考えて打つ強さを決定



グリーンの中にバンカーが……!?



▲ウッヘェ〜、こんなグリーンありかよ。ブツブツ……

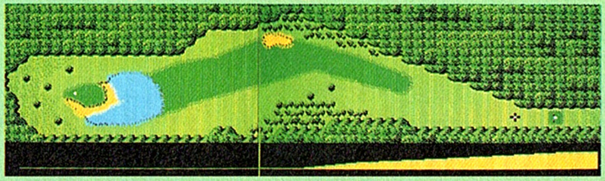
この22番ホールは、なんとグリーンのド真ん中にバンカーがあるのだ。絶対にここには落とすなよ。山状になっているグリーンの頂上がバンカーだから、ここに入れちゃうとピンによせるのに一苦労。強く打てばグリーンを囲む外のバンカーに落ちるし、例えうまく出しても、グリーンが傾斜してるからやっぱり外のバンカーに落ちるハメになるからね。

HOLE12 [160Y PAR3]



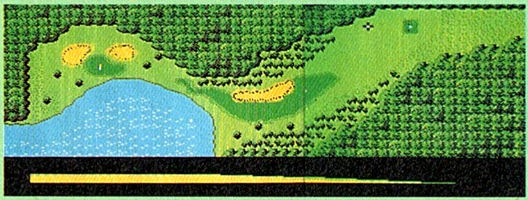
▲ショートアイアンで右からまわしていく攻め方が一番だ。オーバーしないようにね

HOLE13 [430Y PAR4]



◀グリーンへのアプローチが難しいコースだ。バックスピンで攻めろ

HOLE14 [280Y PAR4]

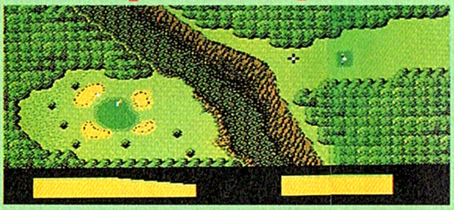


▲右の林越えでワンオン狙い。イーグルを取れる可能性大

バンカーショットは強めに打て

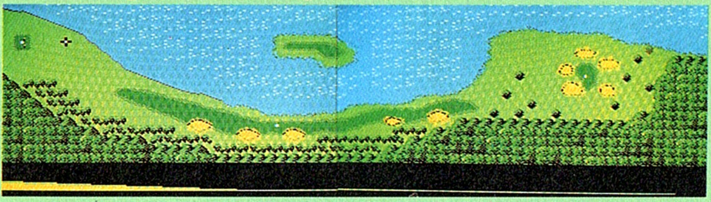
砂のなかにボールが半分ぐらい埋まってしまったときには、さらに強くショットしようね

HOLE15 [180Y PAR3]



▶風を計算に入れて、慎重にクラブを選択しよう！

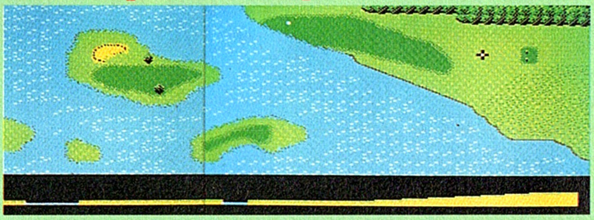
HOLE16 [480Y PAR4]



▲島に乗せておけば、2打めが楽。2Wか3Wでティーショットしよう

▼実際にこんなホールがあったらたいへんだね。船で移動しなきゃだもん

HOLE17 [440Y PAR4]



飛距離データを参考にすればカンペキさ

クラブ別飛距離データの見方……下の表は、クラブ別に見た飛距離の目安だ。キャディさんが教えてくれる残りの距離とこの表を照らし合わせてプレイしようぜ！



しゃぼん　これすてろる　いえ〜すまん

クラブ	1W	2W	3W	4W	5W		PW	PS	SW
飛距離	250〜300	240〜260	230〜250	―〜―	―〜―		120〜140	110〜130	100〜120
クラブ	1I	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I
飛距離	210〜230	200〜220	190〜210	180〜200	170〜190	160〜180	150〜170	140〜160	130〜150



すきっぱら　ありゃこ　くい〜ん

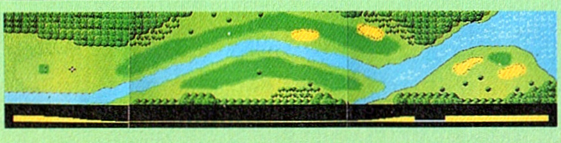
クラブ	1W	2W	3W	4W	5W		PW	PS	SW
飛距離	230〜260	―〜―	210〜230	200〜220	190〜210		100〜120	90〜110	80〜100
クラブ	1I	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I
飛距離	―〜―	180〜200	170〜190	160〜180	150〜170	140〜160	130〜150	120〜140	110〜130



なかのしま　あかき　ぽばい　に〜たらす　あんた〜　自分

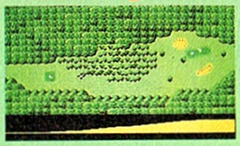
クラブ	1W	2W	3W	4W	5W		PW	PS	SW
飛距離	240〜280	230〜250	220〜240	210〜230	200〜220		110〜130	100〜120	90〜110
クラブ	1I	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I
飛距離	200〜220	190〜210	180〜200	170〜190	160〜180	150〜170	140〜160	130〜150	120〜140

HOLE18 [620Y PAR5]



▶ド真ん中に、ジャマくさい川が流れてる。右でいくか、左でいくか、方針をたててプレイしなくちゃね

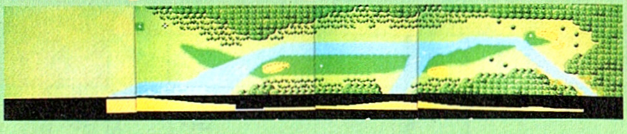
HOLE19 [180Y PAR3]



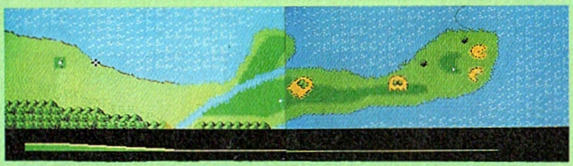
◀林越えのショートホール。ホールインワン賞がかかってるぞっ！

HOLE21 [580Y PAR5]

▼左の岬を狙って海越えさせる。1Wじゃでかいから、3Wを使っていこう



HOLE20 [430Y PAR4]



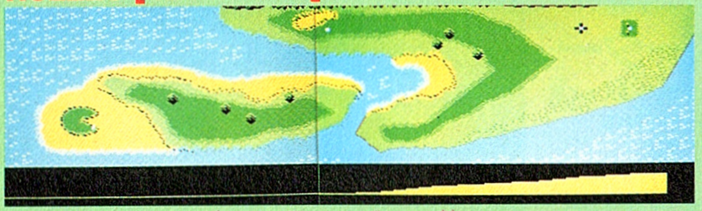
◀川に沿った591ヤードのロングホール。手前のバンカーに要注意

HOLE22 [140Y PAR3]



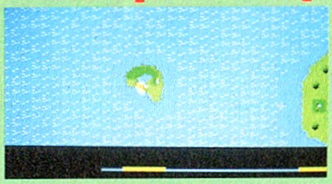
◀平坦なグリーンのショートホールだ。でもバンカーには気をつけろよ

HOLE23 [420Y PAR4]



▲右からでも左からでも2オンを狙えるけど、かぁ〜なりキツイぞ

HOLE24 [170Y PAR3]



◀小さな島へ打ち込むショートホールだ。島がドーナツ状になっているからキビシイねっ

カセット／日本物産／6月3日発売／¥5900／1M＋1M

COSMO POLICE GALIVAN

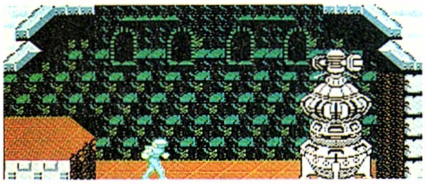


コスモポリスギャリバン

今やゲームはウデよりアタマの時代。アクションゲーマーのジョイスティックはサビついてしまうかと思われていたが、ひさびさに本格的なアクションRPGの新作が登場したっ！さすがはゲーセンのメーカーだ。エライ。

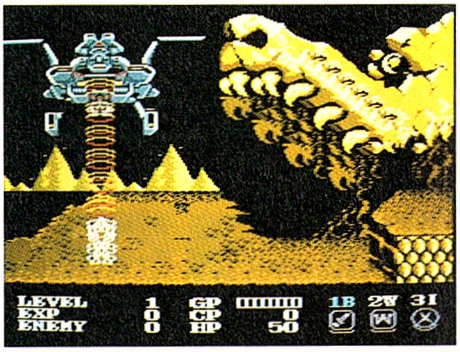
文／ニチブツスキー山田

エリア1と2のマップ大公開てなもんだ



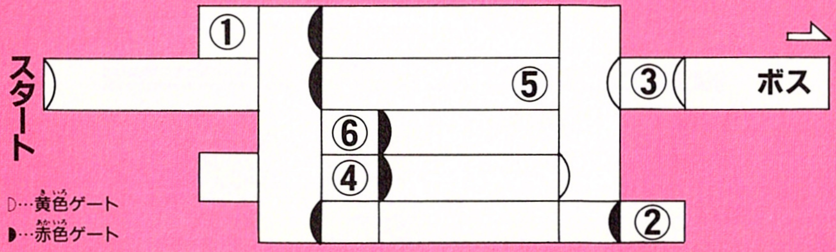
ハデなパワーアップがウリの単純アクションゲームだったアーケード版とは全く違う内容で登場のこのファミコン版「ギャリバン」。アクションゲームとしてのテクニックが一番重要であることは確かだが、エリア内に隠された数々の謎も同時に解いていかないことには、敵の首領マディウスの所までたどり着くことは絶対にできない。

というわけで今回はエリア1と2のマップと謎解き、そして攻略テクニックのスベテを大公開だっ。対ボスキャラの必勝パターンも教えてしまおう。なお、マップ上の数字は攻略の手順と対応しているぞ。



エリア1 まずは経験をつむんだ

RPGではおなじみ「経験値」。当然のようにギャリバンは最初はとても弱い。んでもって敵を倒して経験値をかせぎ、レベルを上げるのがまずやるべきコト。ここで注意したいのが「ブレード（剣）」のレベル。このゲームでは、武器であるブレードを使えば使うほどそのブレードのレベルが上がり、攻撃力が増すというシステムになっているんだ。自分のレベルと同時にブレードのレベルもバランスよく上げていこう。



①ハイパーレイ

ここにいる人に話しかけると、赤いゲートを壊せる武器「ハイパーレイ」をもらえる

②コンピューター

このコンピュータを壊すと、マップ上の2つの黄色いゲートが消滅する

③コスモパワー

小ボス「アワール」がいる。倒せば敵弾を破壊できる「コスモパワー」が手に入るぞ

④スタークリスタル

ここの味方と話すんだ。隠された通路を見つけられる「スタークリスタル」をもらえる

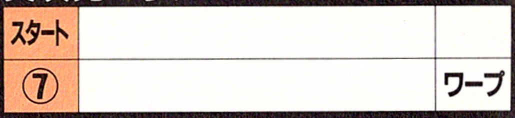
⑤隠しエレベーター

この場所でスタークリスタルを使えっ！壁が壊れて地下へのエレベータが現れる

⑥ワープホール

異次元のエリアに通じるワープホールだ。Ⓐ Ⓑボタンを同時に押してワープ!!

異次元エリア



⑦メタルブレード

⑥へ

ここの部屋に入ると、キレイなねえちゃんが「クリスタルパワー50でいいことを教えてあげる」と、イキナリ話しかけてくる。いいヒトだなーと思ってはイカン。実はコイツはウソツキのクソ野郎なんだ。NOと答えて戦うんだ！ 右端のカベぎわに立って、垂直ジャンプしながら攻撃すれば比較的ダメージを受けずに倒すコトができるはずだ。戦いに勝利すれば第2の剣「メタルブレード」が手に入る。すぐに装備して、剣のレベルを上げるようにしようぜ



エリア1のボスさ





部屋の真ん中くらいまで進むと、いきなりボスが出現する。踏んずけられないように左へ逃げろ



ナニを考えてるのか知らないが、コイツは垂直ジャンプを始めるので、ギリギリまで近づいて…



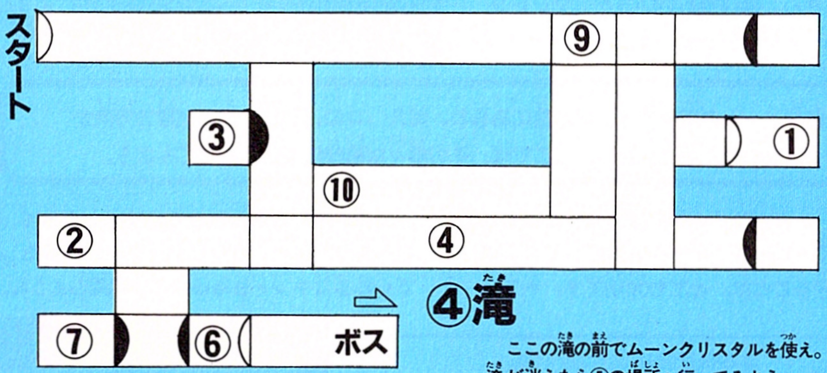
✚字ボタンの上を押しながらⒶⒷボタンを同時に押してボスの頭を下から突き上げて攻撃するんだ！



5回目のジャンプのたびにボスは炎を吐く。4回ジャンプしたら一時左へ逃げ、また攻撃をくり返せ

エリア2 マップがドーンと複雑に！

腕ならしともいえるエリア1を終えたところでグッと難しくなるエリア2だ。マップも広くなるし、謎も複雑化する。特に「クリスタル」の使い方がポイントになるぞ。マップ内をアイテムを持っていったりきたりという、いかにもRPG的な行動が必要になってくるんだ。そして何といってもツライのがここのボス「スチューブ」。こいつを倒すのはチト骨が折れるが、下の攻略法を読めば何とかなるはず。さあ行けい。



①コスモパーツ

この場所の敵に勝つと「コスモパーツ」が手に入る。敵を倒さないと部屋から出られない

②コスモブーツ

コスモパーツを持って、この部屋の味方と話そう。「コスモブーツ」をくれるぞ

③ムーンクリスタル

ブーツによってジャンプ力が上がったら、ここに来よう。2つめのクリスタルがもらえる

④滝

ここの滝の前でムーンクリスタルを使え。滝が消えたら⑤の場所へ行ってみよう

⑤隠しエレベータ

滝が消えたことによって、今まで何もなかった所にエレベータが出現している。下へ

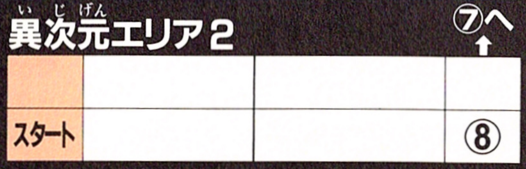
⑥ファイヤーブレード

この場所の敵を倒すと3本目の剣「ファイヤーブレード」が。すぐ装備しよう

⑦ワープホール

異次元エリア2へ続くワープホールだ。入る前に残りHP、CPの確認をしておこう

異次元エリア2



⑧カプセルボンバー

部屋に入るとイキナリ「なんだお前は」と失礼な言葉をあびせてくる。おまけに「オレと戦って勝てるとでも思ってるのか」と、態度がデカい。こんなヤツは殺してしまえ。もちろんYESと答えるんだ。敵が近づいてきた時にブレードで連続ダメージを与えてやろう。倒すと「カプセルボンバー」というアイテムがもらえるぞ

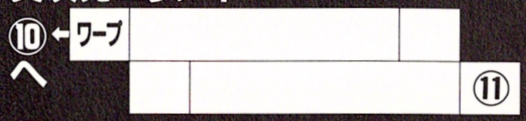
⑨隠しエレベーター

ここの地面をカプセルボンバーで破壊すると隠しエレベータが出現！

⑩隠しワープホール

ここでムーンクリスタルを使うと滝が消え、異次元エリア1へ行ける

異次元エリア1

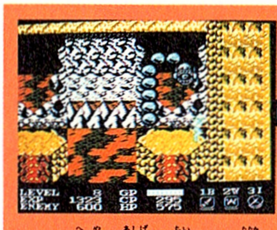


⑪コスモブーメラン

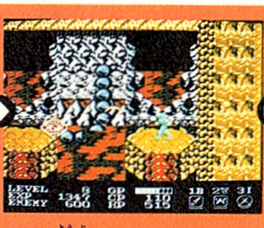
ここの部屋に入ると、「オマエもコスモポリスの仲間だな」と質問される。NOとウソをつくと敵は「そうか」と言ってどこかへ行ってしまって話にならないので、ここは正直にYESと答えて戦おう。おもいきり接近して連打するか、距離をおいてハイパーレイで戦うか、どちらでもよい。勝てば「コスモブーメラン」が手に入る

エリア2のボスだす

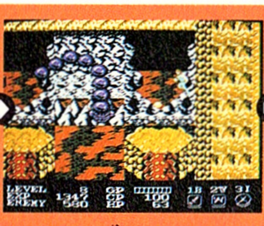




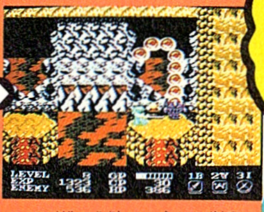
ここの部屋は足場が小さく、戦いにくいので、まず敵が出現したら右はじの壁ぎわまで移動しよう



ボスの頭部にコスモブーメランを3発当てる。すると体の色が変わるのでブレードに持ちかえる



ボスがタマを吐いたらジャンプしてかわせ。そして頭部をひたすらファイヤーブレードで斬るんだ



ナガい体の部分には当たり判定がないので、頭と弾だけに気をつけていれば大丈夫だぞ



カセット／タイトー／6月28日／¥5500／バックアップ付き

KYUKYOKU HARIKIRI STUDIUM



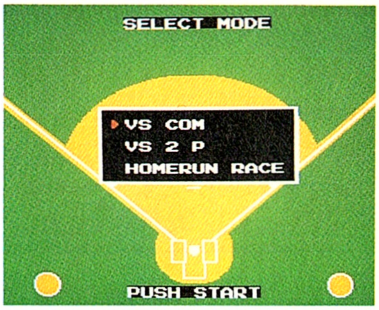
究極ハリキリスタジアム

ペナントレースも激しくなってきた。ファミコン界の野球ゲームの争いも、たいへんなものとなっている。そんな中で、大本命の「究極ハリキリスタジアム」の発売日が近づいてきた。てなわけで、大紹介するぞ。

文／ベクトル山田

あらゆる面で「究極」な野球ゲームだ!

やあみんな、元気にバッキンガムのπ定理してるかな。僕は近頃よく、東京ドームに巨人戦を見に行ってるんだ。実は、巨人の根っからのファンでね。ところが、巨人はたまに負ける。そんな時のイライラを解消によいのが、『究極ハリキリスタジアム』試合に勝つと特性値がもらえ、その状態を、バッテリーバックアップしておける。さらに、育てたチームのパスワードがもらえて、他の人の育てたチームと対戦ができるし、アトラクションももりだくさん。操作性もいいヨ!! フレミングやニュートンもびっくりだ!



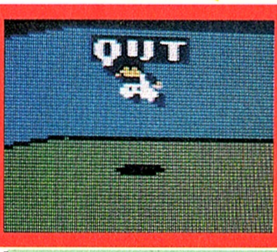
◀1P用、2P用、ホームラン競走の3種類のゲームを楽しむことができるぞ!!

操作性

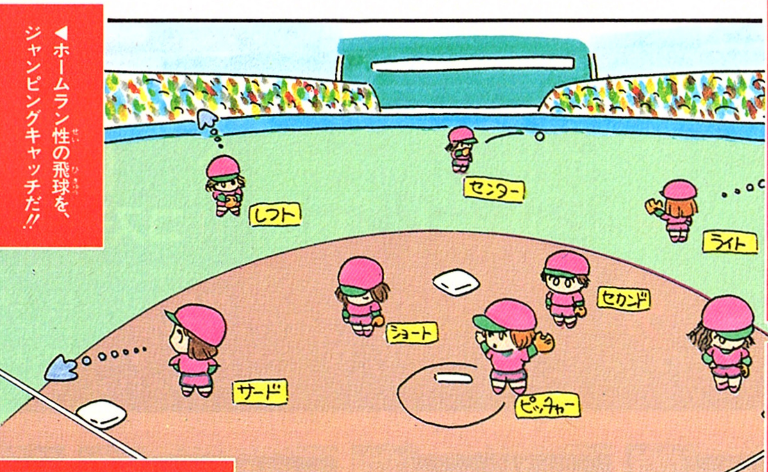
やはり、野球ゲームの醍醐味は、操作性にあるね。燃え○ロのように、打った球の方向がほぼランダムなのは、面白くない。ここでは、その様々な操作について、見てみよう。

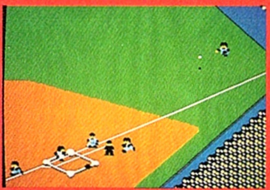
守る!

こらー、まもる! なんばしよっとねん。と、突然くだらないギャグを飛ばしてすいません。守ることは、とても大切です。ドモアブルの定理からも証明されます。ところで、初心者のために、コンピューターが守備をしてくれるコマンドもあるので、利用しようね。



◀ホームラン性の飛球を、ジャンピングキャッチだ!!





▲ライトの肩を非常に強くすると、足の遅いランナーは、ライトゴロを1塁でアウトにできるのだ!!



▲サードは、1番多く球が飛んでくる。投力が弱いとほとんど内野安打にしてしまうから、育てるように!



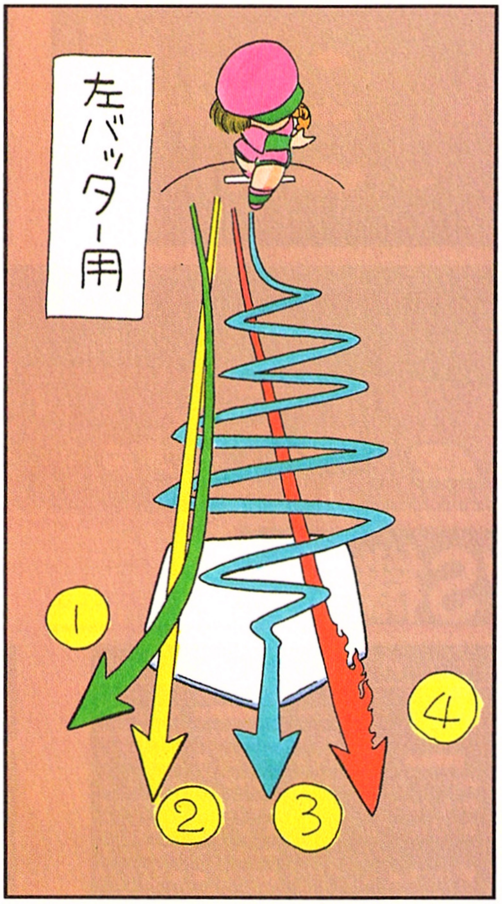
▲盗塁は、ほとんどさすことができるが、用心しよう



▲気をつけなければいけないのは、ファーストゴロ。あわてて1塁に投げると、誰もいないぞ。自分で1塁にベースタッチをしようね!!

投げる!

投げることは楽しい。バッターがどんな球を狙っているかを考えて、相手の裏をかく。見事に三振をとった時のあの喜び。フェルマーの永久定理が証明できた時ぐらいに、うれしい。ところで、相手の裏をかくピッチングとは、どんなものなんだろう。基本は、相手がバッターボックスに立つ位置を見ることだ。ホームベースからはなれている時は、外角、近づいている時は、内角を攻めよう。緩急の差をつけるのも基本のひとつだね。速球とスローボールの組み合わせて、キリキリまいにしよう。右は、ストライクの取り方の例だ。君も、独自の『魔球』を見つけよう!!





◀プレートの一番左側から、内角をねらって投げる。ベースの手前で、球を外角に逃げるように変化させよう



◀微妙な調節が必要。プレートの左端より少し右にかまえる。まっすぐ投げれば、打たれずに三振をとれる!!



◀変化球派のピッチャーは変化度をアップさせると、スローボールが分裂魔球に。めったに打たれないぞ!!



◀速球派のピッチャーは、速力を上げると、ファイアーボールが投げられる。バットもヘシ折ってしまうぞ



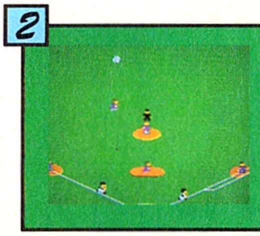
◀スタミナがなくなって、打たれだしたら、リリーフをすぐ送ろう!!

打つ!

じっくりボールを見る。何といっても、これが大切だね。意外にこれができてない人が多いんだ。打つ瞬間まで、ボールから目をはなしてはいけない!! それから、フォークボールは要注意。思わず振らないように!

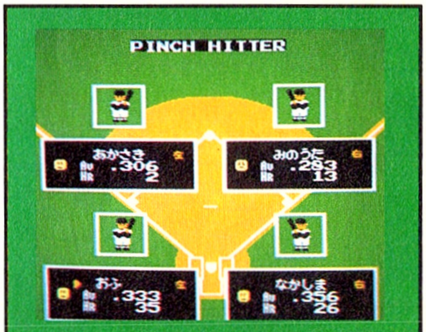


◀サードとショートの間をまっぷたつ!!

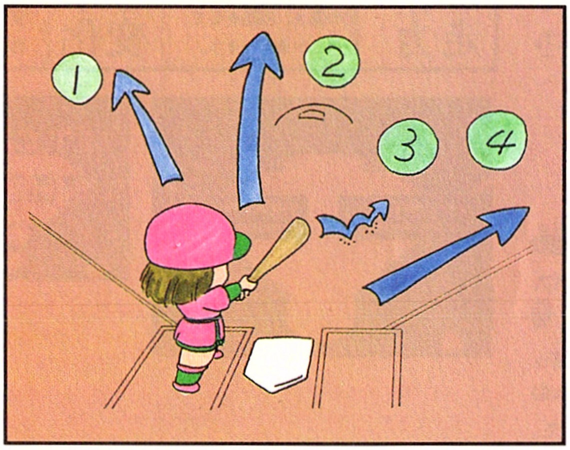


◀快心の一打。ぐんぐんのびていくぞ!!



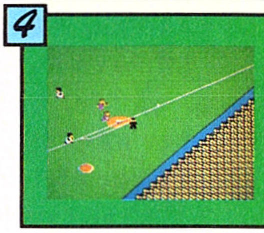


▲代打について。『おふ』みたいな強打者は、スタメンにしてもよいが、それ以外の打者はチャンスの時にだけ、使うようにしよう!!





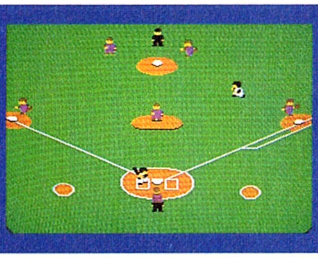
◀足の速い選手は、バントヒットを狙え



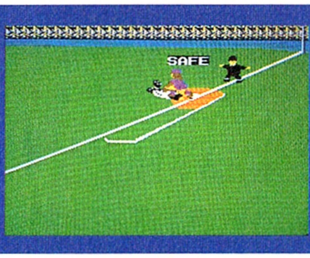
◀フェアラインぎりぎりの痛烈なヒット

走る!

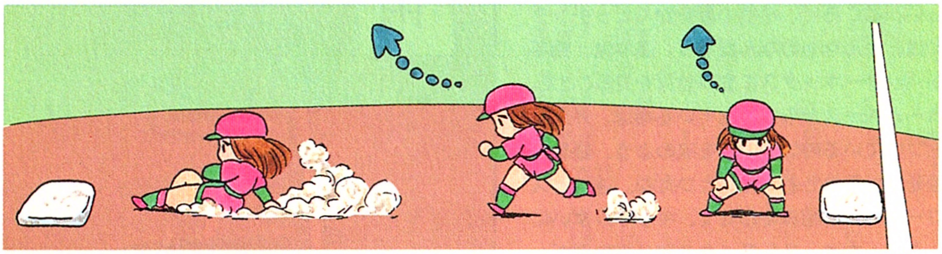
守備側の時は、盗塁されてはいけない。そのために、けん制球を投げるわけだけど、これがけっこう使える。今まで、VSコンピュータで、けん制でランナーをアウトにできるゲームがあっただろうか。そう、ハリキリスタジアムでは、時々アウトにできるのだ。なんとまあ、コーシーリーマンの方程式のようだね。僕のフェルミ統計によると、3塁ランナーが一番殺せるようだ。また、キャッチャーの肩を良くすれば、ほとんどの盗塁は防げる。攻撃側の時は、以上のことに気をつけよ。



◀よっぽど足の速い選手でなければ成功しない。スローボールの時がチャンス!!



◀けん制球には気をつけよう。塁間にはさまれたら、アウトになる確率が多いよ



RPG要素とVS機能

操作性もさることながら、選ぶ、育てるといったRPG要素も忘れてはいないし、VS機能も充実しているんだね。

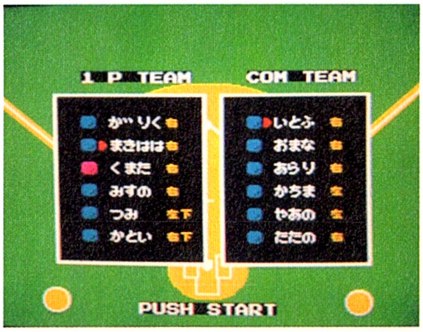
選ぶ!

バッテリーバックアップだから、前の試合の結果が残る。ピッチャーは、疲労が残り、連投は難しいぞ。ローテーションを考えよう。

バッターの状態はランダム。不調な選手は打順を下げよう。相手チームの状態もよく見、好調な選手には、甘い球を投げないようにね。



◀打線の組みかえは、お好み次第だよ!!



◀赤は疲労度100、黄色は50、青は全快だ!!

育てる!

試合内容によって、ボーナスポイントがもらえる。守備力重視なら野手の投力を、攻撃力重視なら野手の打力、走力を増やそう。また、ピッチャーの体力はとても重要で、これが少ないと、継投に悩まされるよ。

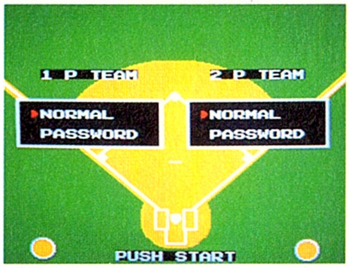
バッター		ピッチャー	
投力	肩の良さのこと。守備力アップにかかせない。	速力	球のスピード。160km台も夢じゃないぞ!!
打力	長打力のこと。ホームランが多くなるぞ!!	体力	スタミナの量。完投するためにかかせない。
走力	足の速さ。盗塁をして相手をかきまわそう。	変化	変化球のきれの良さ。カーブ、シュート等。



▲ボーナスポイントは、上限が決められているから、全員を満たんにすることはできないのだ。さすが、よくできてる!!

友達と戦う!

『究極ハリキリスタジアム』の最大の醍醐味がVSモード。お互い育てたチームのパスワードを入力して、対戦できる。だから、同じチームで対戦しても、各選手の能力が違って面白い。秘密の話だけど、必勝本チームの入った特別ロムが、現在作られているそうだ。この事は、次号あたりで詳しく紹介しよう。



▲VS用。NORMALは初期値のデータ軍で、PASSWORDは各自育てた軍。どの組合せも対戦可能



▲僕のひきつれるアイドールチームと、みそさんのガリバース。ガリバースは外野の肩が弱いがみそさんは、補強しているらしい。白熱した試合になりそうだ

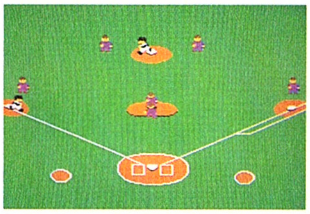


アトラクション

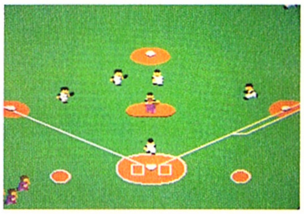
最後に、ゲーム内容には直接関係ないけれど、非常に雰囲気を盛り上げてくれるアトラクションの数々を紹介します。特に解説者のコメントはおもしろい!

見る!

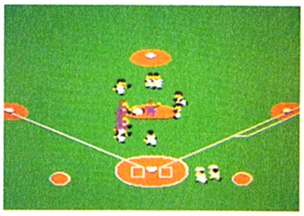
試合中に起こる、ハプニング。緊迫した試合の中にも、思わず笑みがこぼれるね。右の写真以外にもまだまだかくされてるよ。全部紹介してしまうと、面白味が半減してしまうだろうから、その他は自分自身でさがそう。



▲連打されたりした時、Ⓑボタンを三回押せば、ドンマイしてくれるぞ!!



▲試合も終盤に近づいた頃、相手に死球を与えると、突然殴りかかってくる



▲おやまあ、ピッチャーが殴り倒されてしまった。タンカが運ばれてくるぞ

解説を聞く!

いわゆるひとつの、解説者のお話を聞くわけですね。まあ、ビューティフルと言いますか、ワンダフルと言いますか、とにもかくにも面白いわけです。君もいわゆるひとつの…を口ぐせにしましょうね。ではまた。



◀リリーフについてのコメント。励ましてくれるぞ!!



◀息子が代打にでると、突然黙ってしまう。気をとり直して、クールに解説する。しかし、心の中では、熱く応援しているのだろうね。きっと



◀代打を出すにも、いろいろなコメントをくれるんだね。アトラクションも「究極」であると言えるね!!



◀英語好きな解説者さん。「ナイスゲーム」だなんてね。右どなりにいるのは、日本テレビの徳○さんかな



ザ・VTR

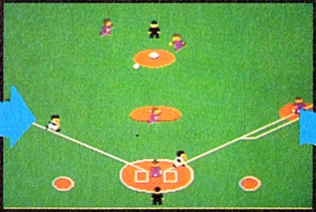
時と場合によって、様々な解説をしてくれる!!



▲この試合は打ち勝った。ホームランの多さが光る。では、解説してもらおう!



▲1回のこいすみのバッティングがいいそうだ。VTRで再現してくれるぞ!!



▲がいくの3球目を、ジャストミート。打球はぐんぐんスタンドへ伸びていく



▲ホームランだ!! うーん、ビューティフル。あの打席の感触がよみがえる!



▲完封。相手の打線を、見事に抑えた。ナナシマさんは、どんなご意見なのかな



▲やはり見るべき所は見てるね。ごくみのピッチングを、ほめて下さっているよ



▲VTRスタート。右腕ごくみが、大きくふりかぶって、投げた。快心の一球!



▲空振り三振!! 素晴らしいピッチングでした。育てたかいがあったというもの



キャプテン翼

■テクモ
■カセット
■¥5500・発売中

重要ポイントをコーチ

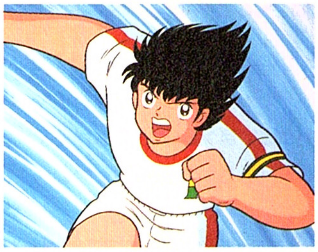


原作のコミックは終ったけど……

ゲームには、まだまだ秘密がある

ついに、とうとうジャンプではキャプテン翼が大団円、翼伝説の幕が開いて世界にはばたくところで終わってしまったね。

でも、ファミコンはそろそろ佳境に入ったところだ。キミはいったいどんな戦法を用いて戦っているかな？　ほとんど考えないでしゃにむに戦っては、また1回戦へ戻っている人もいるんじゃないかな？　そこで今回はこれまでヴェールに包まれていたキャプテン翼の秘密に迫ったのだ。シュートやパスに隠された秘密から消費時間の経過についてまで、バッチリ紹介してあるから、これまでのアバウトな戦法から緻密で必勝パターンへつながる戦法へと変更して世界をめざしてくれ！



◀翼君は、とうとう松山千春の歌『空―翼を広げて』に乗ってプロ選手になるべく、ブラジルへ旅立っていってしまったのだ

君への質問 その1

全日本V3に手こずっていないか？

全日本中学選手権では最初の南葛中のレベルはまだまだ低い。全日本V3を達成するためには、チームレベルをアップさせなければならないんだ。まさか、全勝優勝を狙って1回でも負けるとリセットなんて人はいないだろうね？　こんなことは西ドイツに勝ってジュニア世界一になった後に狙っていただくことにして、ここは負けても勝っても試合数をこなしてレベルアップを考えよう。まず最初に考えることは翼君のレベルアップだ。レベル3からドライブシュートが打てるようになるから、得点力がぐんとアップする。続いて来生君を強くしよう。彼は翼君がゴールまで上がっていない時のポイントゲッターとなる人物だから。

相手チームも勝ち進むにしたがって、日向君など強力なフォワードが目白押しとなってくる。そこで彼らのディフェンスなんだけれど、どうしてるかな。必殺シュートを持っている選手を取り囲んだら、迷わずアタックを選ぶんだ。タックルは敵のシュートやドリブルに強い防御法だからだ。得点能力のある選手にはシュートされない防御をしよう。

君も味わおう優勝の味！



立花兄弟（花輪中）



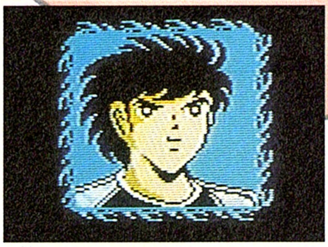
双子の兄弟によるツイン攻撃は強力だ。できるだけ、2人を分断する戦法を取りたいところ。オフェンスの勝負となる。

松山光（ふらの中）



準決勝のふらの中はチーム力はNo.1。しかも、松山君にはイーグル・ショットがあるのでタックルディフェンスに徹しよう。

日向小次郎（東邦中）



彼のすごいのはタイガーショットとドリブル力だ。普通の選手では飛ばされてしまうので翼君をディフェンスに使うのも手だ。

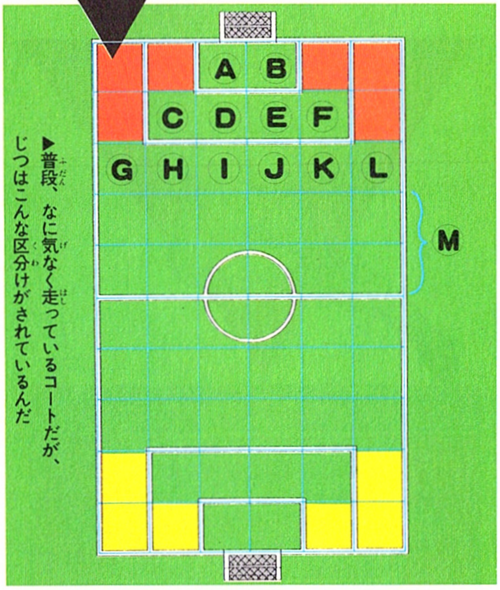
若島津健（東邦中）



必殺ワザ三角飛びでたいがいのシュートは止めてしまう。ゴール前の詰めは念には念を入れて、シュートするのだ。

君への質問 その2

シュートの知識を完璧にマスターしてるか？



▶普段、なに気なく走っているコートだが、じつはこんな区分けがされているんだ

シュートを打つといっても、打つ角度や選手のレベル、ゴールまでの距離などいろいろな条件がからまりあって、ゴールできたり阻まれたりするんだ。その条件をまとめて紹介するので、よっく読んで頭にたたきこんでくれ。シュートの条件を知っていれば、誰がどこからシュートをすれば決まるかが読めてくる。こうなればしめたもの。試合の組み立てができるし、試合の時間経過に応じた高等戦術が組み立てられるので、試合することがますますおもしろくなってくるわけ。勝つパターンを知るというのは実においしいのだ。

キーパーが倒れる

敵キーパーが倒れているときはチャンスだ。こぼれ球をそのままノートラップシュートでたたきこむんだ。でも、すぐに立ち上がれないから、さらにゴール前へドリブルしてシュートも有効だ。



◀D、Eあたりでこぼれ球を取ったらノートラップではなくAまでドリブルしてシュートしたほうがいい場合もあるぞ

ノーマークシュート

キーパーまでの間にだれもいない状態、つまりノーマークでシュートを打つ場合、シュートはキーパーのいる側と反対方向へ打つことになるのでゴール確率が非常に高くなるのだ。



◀ノーマークシュートだとキーパーのいる場所と反対方向へシュートするけど、キーパーも反応するので絶対に決まるわけではないぞ

ゴールまでの距離

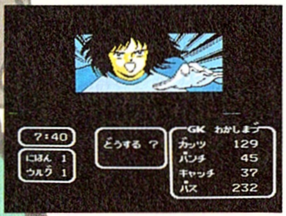
ABエリアでシュートするのが最もゴールの確率が高いのは当然。シュート力のある選手であれば、D、Jあたりからでもゴールできる。が、Mエリアあたりからではゴール確率はぐんと落ちる。



◀時間がなければMエリアからでもシュートしなければならない時もある。この時は必殺シュートを持っている選手に合わせよう

キーパーのスタミナ

ABからシュートを打てばキーパーのガッツは減少する。逆にこの前線から敵にシュートを打たれると、味方のキーパーのガッツが減ってしまうので不利になる。時間が経てばガッツは回復する。



◀キーパーのガッツが減ると守備力に影響する。そんな時はできるだけ攻撃時間を延ばしてキーパーを休ませてやる戦法を考えよう

いきおいが弱まった

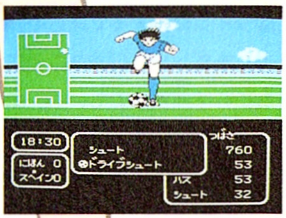
シュートしたボールが相手のブロックにあうとボールの威力が弱まる。そうすれば当然ゴールの確率が減少する。これはディフェンスに回った時も同じだ。だから、果敢にタックルにいこう。



◀ゴール近くでのディフェンスはタックルがいい。そこからパスする確率は少ないし、シュートを弱めることができるから

シュートの角度

シュートする角度によってもゴールの確率は変わってくる。特に色つきの部分からのシュートは威力が1/2に減少してしまうので、ドリブル、パスでゴール前までボールを運ぼう。



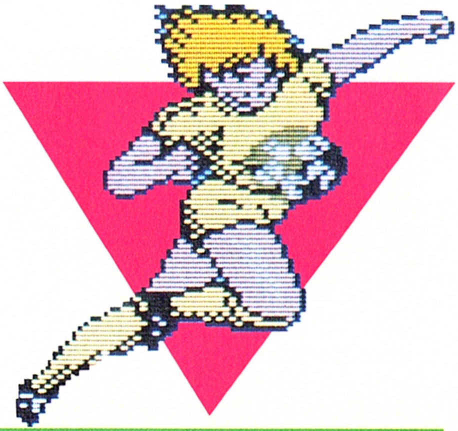
◀本来なら不利なポジションからのシュートだが、放つシュートが必殺シュートなら話は別。でも、時間があるときはもったいない

ズバリ！シュートの強い順だぞ!!

	シュート名	威力ランキング	シュートを打てる人名	ガッツ消費量
プレイヤーが操作できるシュート	シュート	15	全員	80
	ボレーシュート	14	全員	80
	ヘディングシュート	14	全員	80
	ダイビングヘッド	13	翼・井沢・石崎 武井・政夫・和夫 佐野・松山・日向 沢田・反町・岬 三杉	80
	オーバーヘッドキック	12	翼・岬・松山 三杉・日向	80
	ドライブシュート	8	翼	200
	カミソリシュート	11	早田	200
	イーグルショット	5	松山	200
	タイガーショット	4	日向	300
	ネオタイガーショット	2	日向	380
	はやぶさシュート	10	新田	200
	ツインシュート	7	政夫&和夫	120
	ツインシュート	3	翼&岬	120
	スカイラブハリケーン	6	政夫&和夫	200
	スカイラブツインシュート	4	政夫・和夫&次藤	200
	ドライブタイガーツインシュート	1	翼&日向	250
外人選手	キャノンシュート	C	ナポレオン	
	スライダーシュート	B	ピエール	
	ファイヤーショット	A	シュナイダー	

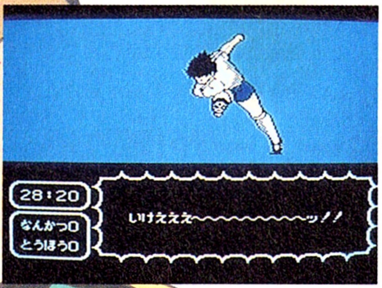
君への質問 その3

ボールの動きのからくりを知っているか？



いきおいが弱まってもゴールするわけ

敵の選手がシュートをしたボールをディフェンスがタックルでボールを弱めたのに、キャッチできずにあっさりゴールされてしまうことがしばしばある。パンチングでもゴールされてしまうことがあって、えらく頭にくることもあるでしょ。どういう時に起こるのかというと、相手のレベルが高くてシュート力がディフェンスを大きく上回っている場合だ。

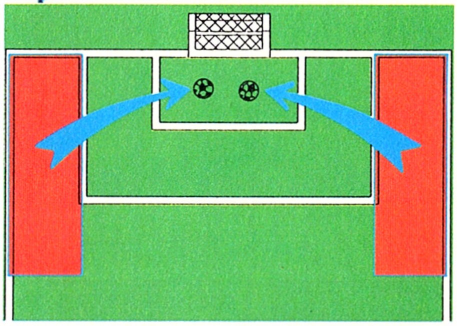


◀必殺シュートだったらセンターラインからシュートしていきおいが弱められてもゴールできることもある

楽勝センタリング作戦

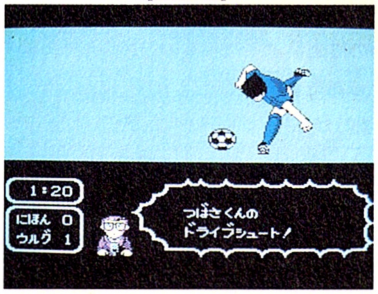
ゴール前までボールを運んでシュートまで持っていくのに、最も安全かつ確実な方法がセンタリングなんだ。センタリングを多用しているプレイヤーならわかると思うが、右のコートの斜線エリアからのパスは、ほとんど100%の確率でセンタリングが成功するんだぜ。たとえ、ゴール前にいる翼君とパスする滝君の間に何人敵の選手がいようとも、その頭上を越えてセンタリングされるんだ。

センタリングされたボールは自動的にノートラップシュート体勢に入る。高いボールと低いボールでは打つシュートが違ってくる。高いボールではオーバーヘッド、低い時はダイビングヘッドシュートが威力があるぞ。

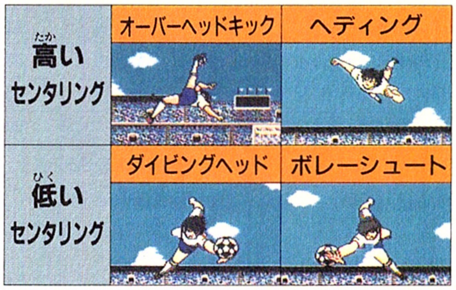




◀ノートラップから打てる必殺シュートもあるからセンタリングから幅のある攻撃を考えようぜ。

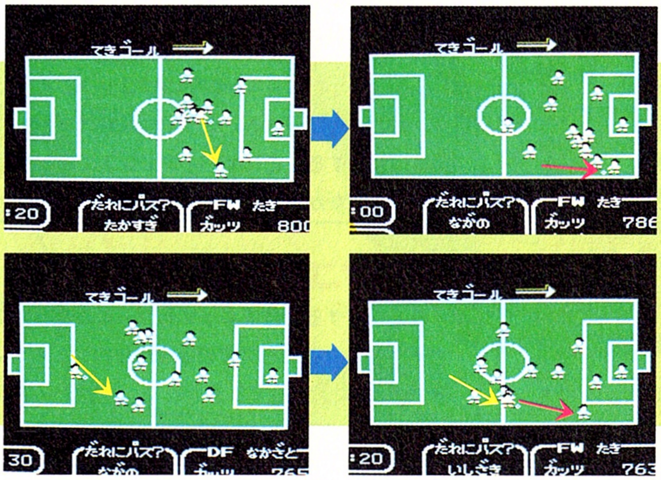


◀守備力のあるキーパーには、センタリングからドリブル、そして必殺シュートという厳しい攻めがいい



パスの上手な使い方

パスは自陣から敵陣への中盤の組み立てになくてはならないものだ。パスをきちんと味方にできるかどうかが、勝敗のカギを握っているといっても過言ではない。そこで上手なパスのテクニックを教えちゃおう。まずロングパスだけれど、これはパスする相手とのライン上（正確にはラインに接するマスの中）に敵がいないこと。ただし、同じマスの中には何人敵がいてもこれは無視してもいい。だから、敵にディフェンスされる直前のパスが非常に効果的といえる。パスモードにして周囲をちょくちょく確かめようね。



◀パスする相手の条件はそのライン上に敵がいないことと、相手の前方が空いていることだ。パスを受けたらドリブルで陣地をかせぐんだ。

◀ショートパスしてドリブルで進み、またショートパスでドリブルという形でサイドラインの味方にパスしてそこからセンタリングという形が理想型だ。

君への質問 その4 国際Jrコースはベストメンバーで戦っているか？

昨日の敵は今日の友というわけで、中学生大会ではお互い敵だったメンバーが、Jr ユース大会では全日本の仲間になって、試合前および前半終了後に 3 人までメンバーチェンジが可能となる。メンバーチェンジがうまくできるかどうかで、負け試合を引き分けに持っていけたり、勝利に結びつける原動力となるからこれは重要。25分しかガッツがもたない三杉君の起用法や疲労度の高い選手の交代、さらにそのポジション決定まで監督としてのキミの役割だ。たとえば前半はシュートを日向君に集めて必殺シュートで得点を重ね、後半ディフェンスの強い選手に交代という戦法も有力だ。また、前半負けていればオフェンス中心で得点能力を上げる、勝っている時はディフェンスに力を入れたメンバー構成にする戦法もいいのではないかな。



◀三杉君でパワーアップ 25分間しか働けないとはいえ、三杉君の戦力加入はチームにとって大きい。ハーフだけで、しかも25分間は三杉君をフルに活用しよう



◀日向君をDFで使う！ 発想の転換で、ストライカーの日向君をDFにしてみる。彼はDF力もあるし、ドリブルが得意だから、DFからの攻撃も可能だ



◀松山君をMFに！ イーグルショットを持っている松山君をDFにしておくのはもったいない。そこでハーフは休ませて後半MFで攻撃力アップなのだ



◀これが最強メンバーだ MFに岬君を入れ翼君とゴールデンコンビ、DFに三杉君を、GKに若林君を配置して西ドイツ戦にのぞもう。一点勝負だ

若島津？ 森崎？ 若林？

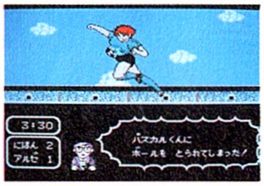


森崎君には申し訳ないが、Jr ユース大会では若島津君を多用せざるを得ない。しかし、彼の力にも限界がある。決勝の西ドイツ戦のみ若林君が参加してくれる。前半は若島津君の三角飛びで後半若林君でいってみよう。

君への質問 その5 消費時間の計算をしているか？

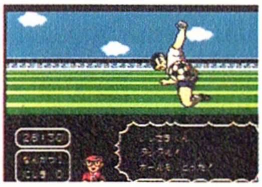
これまで攻撃や防御のやりかたを通して、ゲームの組み立てかたを考えてきたね。しかし、試合の組み立てには時間の経過も重要な要素になってくる。というのは、このゲームは均等に時間が経っていくのではないからだ。時間消費量は下に表示しておいたからしっかり覚えてほしい。そしてこの消費時間を利用した戦法も考えてほしいな。たとえば、1点差で勝っている時はディフェンスではマークを多用して時間をかせぐ。引き分けや1点差で負けている時は、すぐ必殺シュートを持った選手にパスして時間ぎりぎりまでドリブルして必殺シュートを打つことを考えなければならない、なんてネ。時間の経過は重要な試合構成の一因なのだ。

パスカット



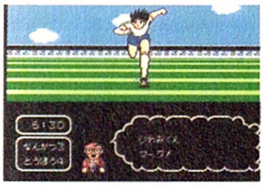
失敗で20秒、成功すると30秒消費

タックル



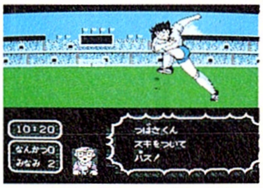
失敗で20秒、成功だと10秒の消費

マーク



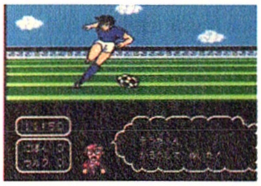
失敗30秒、成功すると50秒も消費

パス



うまく相手に通ると20秒の消費だ

ドリブル



囲まれても突破すると30秒の消費

コンビプレイ



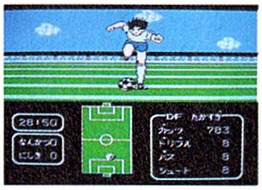
コンビプレイが決まると50秒消費

シュート



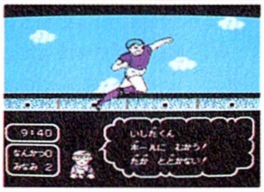
シュート成功で20秒の消費となる

ドリブル中



ドリブル中は0.5秒ごとに10秒経過

ボールが空中に

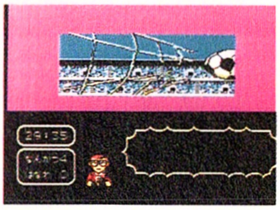


ボールが空中を移動する時は10秒

君への質問 その6 こんなシーン見たことある？



◀ネオタイガーショットを打つにはこのブラックボールが送られてくることが必要なのだ。そのためには日向君のレベルが15以上なければいけない。



▶このシーンはけっこう見ているんじゃないかな。必殺シュートや威力あるシュートだとネットを突き抜けるのだ



◀漫画やゲームの世界だけでなく、本当のサッカーでもボールがはじけることがあるのだよ。



▶危なくも美しい日向君のセミヌードシーンだ。第1部のエンディングで見られることもある。

君への質問 その7 岬太郎に出会えたか？

第1部でみごと優勝すると、全日本メンバーを結成して、一路フランスへ。そしてそこには翼君のパートナーだった岬太郎君がいるんだ。でも、どこにいるかわからない。試合が始まる前にあっちこっち探し回ってぜひ探し出したいね。このアドベンチャーゲームがめんどうだという人は、まあ、岬君がいなくたって優勝できないことはないから無理して見つけ出さなくてもいいけど、でも彼がいると攻撃にすごい幅が出るんだぜ。

岬君と翼君のゴールデンコンビから繰り出される攻撃は絶妙のリターンパスや２人のレベルが11から使えるツインシュートは全日本の大きな得点源だ。どーしても見つからないという人のために、ばっちりヒント集を右に掲載したから、ぜひ発見して全日本メンバーに加えようね。特に岬君の熱烈なファンの人は絶対に！だぜ。

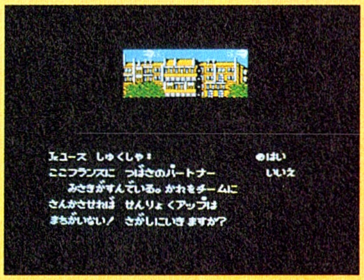
必殺シュート 翼とのツインシュート



岬太郎

パス	タックル
8	4
ドリブル	マーク
8	1
シュート	パスカット
5	4

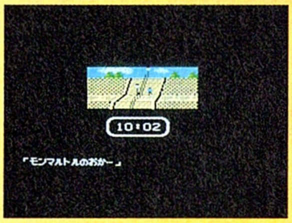
ヒント写真集





▲ここはパリ市内。ここで岬のことを聞くと、モンマルトルの丘でサッカーをしていたという情報が手に入る。

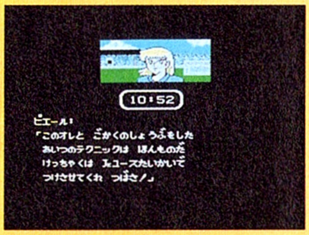
▲モンマルトルの丘には人影が見える。この人影にカーソルを合わせてピエールの情報を聞こう。



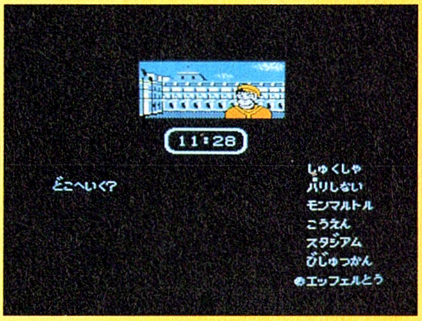
▲ここは全日本ユースメンバーの宿舎の前だ。ということは調べるコマンドでわかるはずだ。



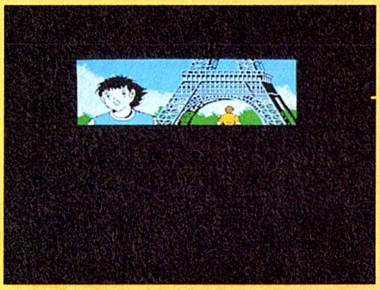
◀公園であたりを調べると片桐さんが。彼はある重要な物を持っているのだ。



▶片桐さんからもらったものでスタジアムの中へ。そこにピエールがいるので情報収集だ。



▲スタジアム内のグラウンドでピエールに岬について聞いた後、ルーブル美術館へ来ると岬君のおとうさんに会えるはず。これは大きな収穫だ。



◀岬君のおとうさんから得た情報をもとに、ここエッフェル塔へ移動してみて、いろいろ聞いたり調べたりしていると……。

あとはまとめて教えてあげよう キャプテン翼Q&A

Q 日向君のレベルが12になったのにブラックボールが送られてきません。ネオタイガーショットを打ってみたいのですが、どうしたら送られてくるんですか。

A ネオタイガーショットは個人が打つシュートの中では最高、全シュート中でも翼・日向コンビのドライブタイガーツインシュートにつぐ威力があるから打ってみたいのはよくわかる。では、どうすればブラックボールが送られてきてシュートできるようになるかというと、質問のようにレベル12をクリアしていることが前提なんだけれど、このほかにも条件があるんだ。

でもコレ、狙ってできるってえものでもないんだ。それよりも、君が苦しめば苦しむほどネオタイガーショットは覚えやすいのだ。えっ？　それじゃあ答になってないって？　コレ、最大のヒントなんだけどなあ。

Q 岬君探しのアドベンチャーゲームでは、面白コマンドが隠されていると聞きましたが、どこに隠されているのですか。

A これは、いっしょうけんめい探していると偶然発見できるものだ。前号ではピエールの口にカーソル合わせてテクモホットラインのTel番号を紹介したけれど、このほかには、凱旋門の下へカーソルを合わせて調べると、何と突然「つっぱり大相撲」で活躍してた、テクモヤマ（手雲山）の事をしゃべり始めるぞ。

Q 国際Jrユース大会でカナダやマレーシアとやってポイントをかせぎたいのですが、いっしょのリーグになりません。

A リーグ戦には10チームから４チームが選ばれて、全日本も合わせた５チームの総当たりとなるんだけれど、どんなチームになるかは決まってない。つまり、ランダムなんだ。でも、強豪チームとは必ずといっていいほどいっしょになるから、最も弱いカナダ、マレーシアといっしょになる確率は少ないんだ。

Q さなえちゃんが大好きです。でも、出番が少なくてがっかりなのですが…。

A キミはまだＶ３達成していないな。中学大会で優勝するとさなえちゃんが登場して翼君と実にいいムードとなるぞ。

ドラゴンクエストIII 冒険記9

ダーマ〜ガルナの塔〜ムオルの村

ダーマの神殿までやってきた勇者たち。何か肝心なことを忘れているなと思いつつ、次に目指す拠点は神殿の北にあるガルナの塔と、ロマリアから歩いていくことのできる最も遠い村、ムオル。今回の目的地はその2ヵ所だ。ここまでをクリアすれば、あとは船に乗っての旅になる。思えば遠くへやってきた気がするけど、まだまだ先は長い！

今回の舞台

ガルナの塔



◀哲学の世界である。悟りを開くときっといいことがあるにちがいない。でも、煩悩も多いからなあ……

ムオルの街



◀村の中はさい果てというほど寒そうなところじゃない。いつもと同じ雰囲気だ

勇者一行北へ

ダーマの神殿のさらに北にガルナの塔がある。レベル20ぐらいになったら行ってみよう。敵キャラはかなり個性の強いヤツが多くなってくる。しっかりとした戦法を考えて戦い進んでいこう。



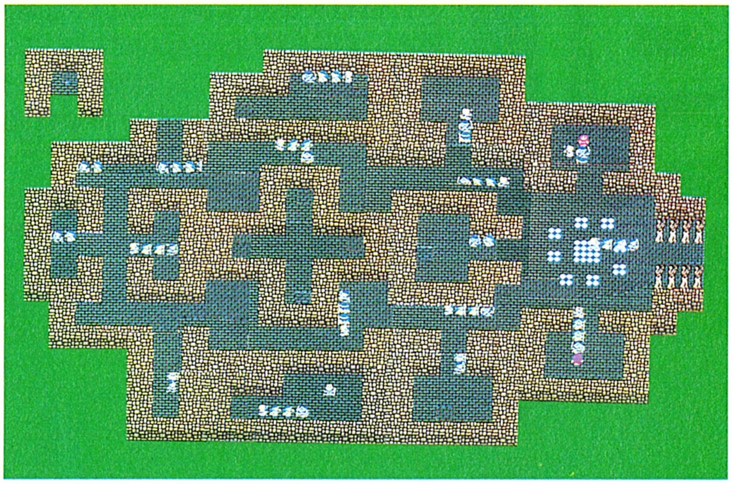
▶湖のまん中にそびえる塔、ここがガルナの塔だ。ダーマからはすぐ近くにあるのだ



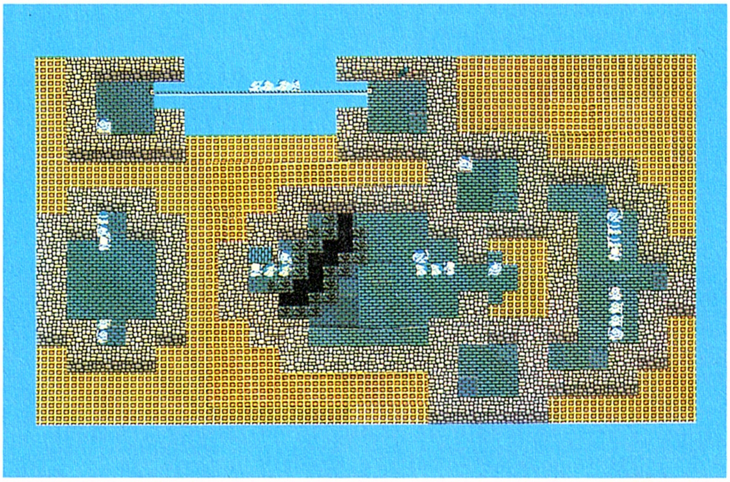
悟りを開くカギ・ガルナの塔

悟りを開いてDQⅢワールドで最高の知恵と力を手に入れよう！

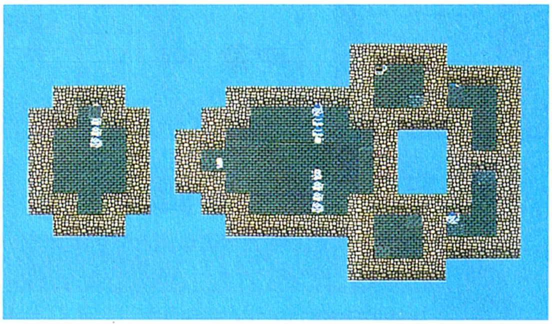
1F



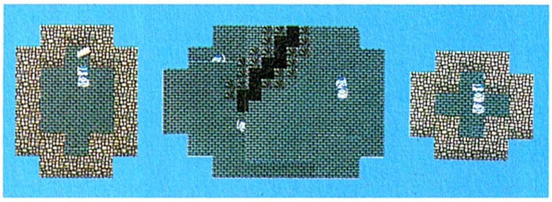
2F



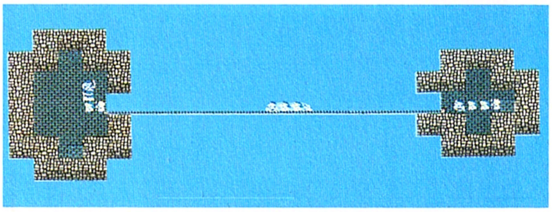
3F



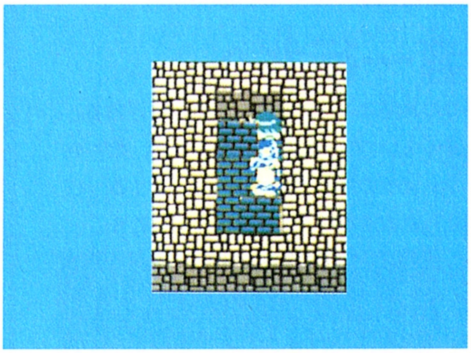
4F



5F



6F



◀6階はこの通り小さなフロアだ。上はないし、飛び降りることもできない。何かあるのかな？ いかにもすぎて白々しいけど

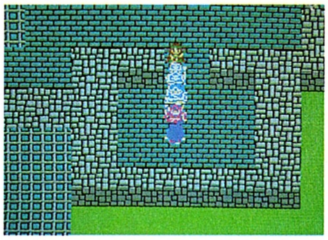
ガルナの塔の役割は…？

ガルナの塔に入るとすぐ、上下に女の子がひとりずついることに気づくはず。まずは上の女の子に話してみよう。「人生は悟りと救いを求める巡礼の旅」次いで下の女の子にも話を聞いてみれば、このガルナの塔での目的が解るはず。

さて、ここで気がつくと思うけど、必ずしもこの塔を冒険する必要はないのだ。この塔で手に入るアイテムはとても重要なんだけど、クリアに必要不可欠なものじゃない。冒険したい人だけ冒険すればいいのだし、この塔以外でも同じ目的を果たすことは可能なのだ。さて、キミならどうする？



◀入口近辺は美しい像と、意味ありげな模様がある。でも意味は何もない



◀この女の子がガルナの塔での目的を教えてくれちゃったりするのだ

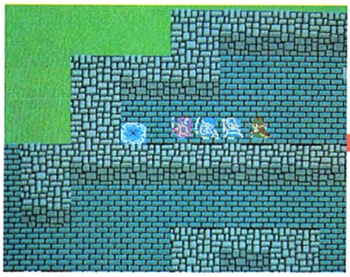
とは言っても、塔があれば冒険したくなるのが常。マップを見れば解るように、複雑な構造の塔だけど、ここは一発登っていってみよう。上の階まで行きつくのはけっこうたいへんだ。敵も割と強いのが現れるしね。

ガルナの塔の構造はかなり複雑だ！

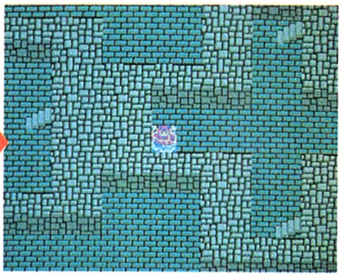
ガルナの塔1階にはふつうの階段のほかに旅の扉がいくつもある。これがなかなかのやっかい者。間違うと目的とすべき階へは行くことができないからね。

2階と5階にはロープが張られている。この上を歩くことはできるけど、足を踏みはずすと下へまっ逆さまに落ちてしまう。まあ、冒険に行き詰ったら、わざと落ちてみるのも正解かも知れないけどね。

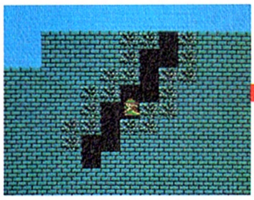
あと、要注目なのが4階にある裂け目。ここもロープと同じ要領で落ちてみるといいことがあるかも知れないぞ。

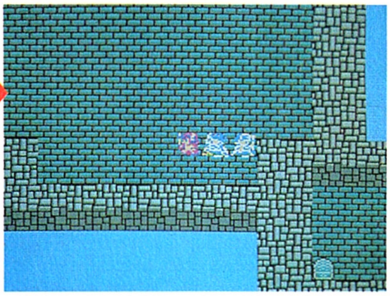


▲旅の扉を見つけたぞ。さっそく入ってみよう。どこに出るのかな？



▲ハイ、ここに出ました。ここからどこへ行くのかが塔攻略のポイント





▲▶4階の裂け目に飛びこんでみる。この一瞬って緊張するんだよね。で、落ちた先は3階だ

塔内の敵キャラ

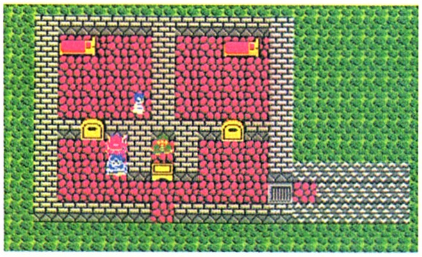
2階から上の敵に要注意。スカイドラゴンやメタルスライムなどが現れる。スカイドラゴンの炎は4人同時に30近いダメージを与える強力なものだ！



◀まずスカイドラゴンを即攻で倒すことを考えよう

ジパングの東の小さなほこらは…

ガルナの塔での冒険を終えたら、ダーマの神殿に戻り、南東の方向へと進んでいこう。海が現われ、その東に島国、ジパングが見えてくる。そして小さなほこらが目につくだろう。このほこらはなんと宿屋なのだ。この先ムオルまではかなりの距離があるのでこの宿屋の存在はありがたい。1泊60Gだ。





◀60Gの宿代はちょっとお高いけど、背に腹はかえられないことが多いのよね

北へと進む勇者たち。敵もいよいよ強くなってきたぞ

このあたりになると敵が魔法や特殊攻撃をしてくるのは当り前になってくる。マッドオックスのギラなんてかわいいほう。ガルーダのベギラマやスカイドラゴンの炎、スライムつむりのラリホーやヒャドなど要注意の攻撃がいっぱい。スライムつむりなんて弱そうだけど、固いし、呪文は効かないしで、よくパニックに陥しいれてくれる。

これらの強敵に対する効果的な対応策はこれといってない。あえていうなら逃げることぐらい。経験値は戦いやすい敵（ごうけつぐまやメタルスライムなど）を選んで集中的にやっつけて稼ぐのがベストのパターン。

生き返らせるためのお金もバカにならなくなってきてるはず。慎重に戦おう。



◀村の上は氷の大地。さい果てにふさわしい地形だ



◀ベビーサタンの吹雪にデッドペッカーのルカナン。いずれも強力

ベビーサタンのパフォーマンス劇場

意地っぱりの見栄っぱり、それがベビーサタンだ。吹雪は吐くけど、呪文に関してはからっきし。メガンテ、イオナズン、ザラキなどを使うけど、みんなMPが足りなくて役立たずなのだ。



ムオルの村へはルーラでは行けない

さい果ての村、ムオル。ルーラの行き先表示には出ないさびしい村なのだ。

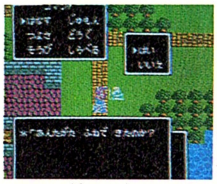
宿屋	48G
教会	アリ
格闘技場	ナシ
セーブ	ナシ

武器屋	
さばきのつえ	2700G
おおかなづち	6500G
はがねのよろい	2400G
みかわしのふく	2900G
ぶとうぎ	800G
てっかめん	3500G

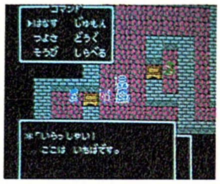
道具屋	
やくそう	8G
どくけしそう	10G
せいすい	20G
キメラのつばさ	25G
まんげつそう	30G
どくがのこな	500G

ベビーサタンやデッドペッカーの攻撃を受けながら北へ北へと進んでいくとやがてムオルの村に着く。入口近くにいる村人が言うようにさい果ての村だ。

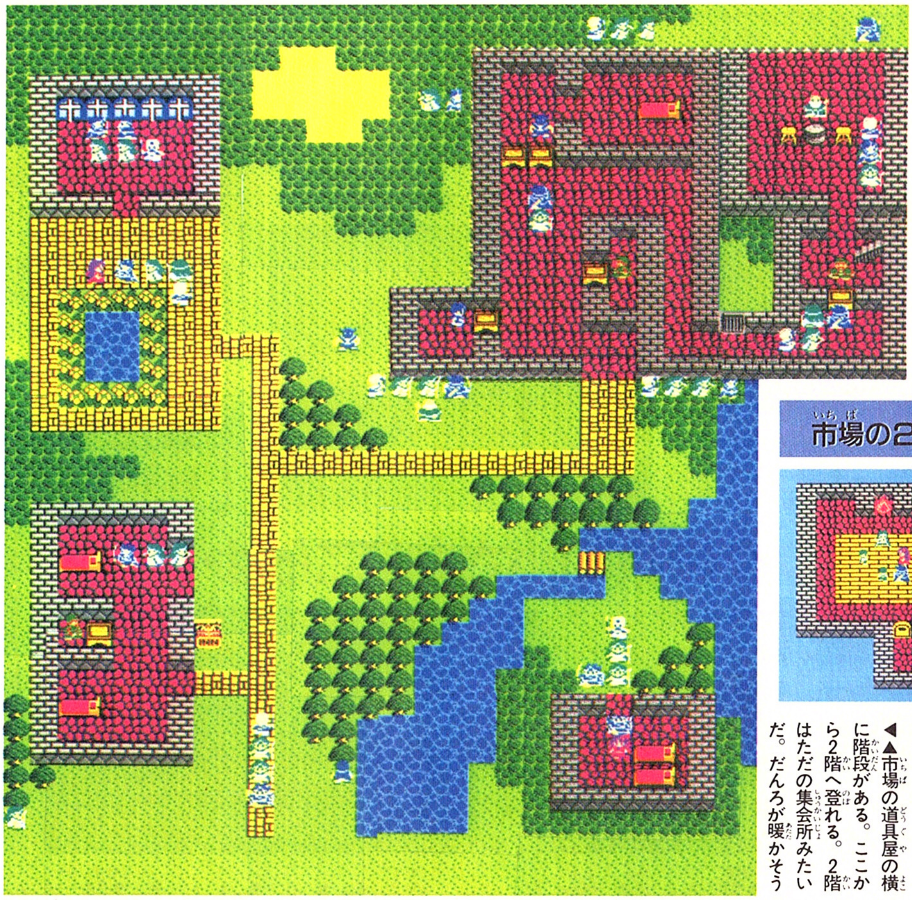
ムオルへはルーラで行くことができないので、情報のチェックや売っている武器・アイテムのチェックを必ずしておこう。別の場所へ行くと、なかなか来ないものなんだよね。



▲ふん、歩いて来たんだよ。大きなお世話だ！



▲市場といっても、あるのは武器屋と道具屋だけ

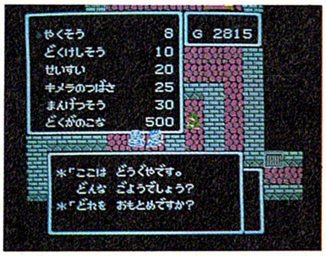


市場の2階

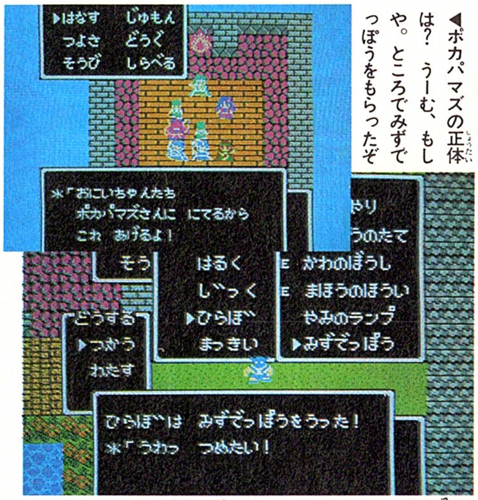
▲市場の道具屋の横に階段がある。ここから2階へ登れる。2階はただの集会所みたいだ。だんろが暖かそう

謎の人物ポカパマズとポポタのみずでっぽう

武器やアイテムに見るべきもの（どくがのこなはムオルでしか売っていないのだ！）はあっても、情報には見るべきものがあまりない。





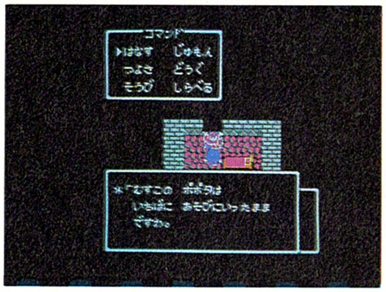


◀ポカパマズの正体は？　うーむ、もしや。ところでみずでっぽうをもらったぞ

▲みずでっぽうを人々に使うと、こんなメッセージが出たあとに、すっとよけてくれるのだ。楽しい……

だけど、ちょっと気になることがある。キミたちのことを村人は口をそろえて〝ポカパマズ（なんて言いにくい名前！）と呼ぶのだ。ポカパマズの正体は丹念に村人の話を聞けば解るはず。けっこうびっくりする。

さて、村の右奥には大きな市場がある。ここの2階にはポポタという少年がいるんだけど、彼は勇者たちにみずでっぽうをくれる。とりたてて役に立つアイテムじゃないけど、もらっておこう。



バハラタ～ムオル
敵キャラ完全リスト

前回で紹介したバハラタ近辺と今回のムオルまでの敵キャラを紹介しよう。一筋縄でいかない敵が多いので、よく傾向を身につけてから戦おう。

この辺りの敵となると、特徴のない敵はまったくいない。強力な呪文や特殊攻撃を使ったり、かなり攻撃力が高かったりさまざま。それぞれの敵に対する策を考えた上で進んでいくようにしよう。それと、逃げる時は徹底して逃げることが重要。

ハンターフライ


HP27　EXP24　G25

宝箱 みかわしのふく

攻撃力はさして高くないが、ギラの呪文を使うやっかい者。先制攻撃できれば楽勝だ。

アントベア


HP37　EXP28　G25

宝箱 てつのヤリ

とにかくパワーだけ！　攻撃力がかなり高いので、見くびると痛い目に会う。

マージマタンゴ


HP37　EXP23　G20

宝箱

ヒャドの呪文と甘い息を吐いてくる。だが甘い息の効き目はあまりよくない。

デスジャッカル


HP40　EXP23　G15

宝箱 ひのちのきのみ

マヌーサの呪文を使う。もしかけられたら、呪文攻撃に切り換えて戦おう。

ヒートギズモ


HP32　EXP26　G28

宝箱

炎を吐くが、威力はたいしたことがなく、5～10ポイント程度のダメージだけだ。

さつじんき


HP40　EXP37　G20

宝箱 どくばり

これも攻撃力が高いだけで、呪文に対する抵抗力が低い。ベギラマやバギがかなり有効。

くさったしたい


HP90　EXP30　G15

宝箱 ぬののふく

単独で現れることはなく、さつじんきやイシスに現れるマミーが仲間として呼ぶ。

ドルイド


HP32　EXP21　G25

宝箱 ラックのたね

バギの呪文を使う。たいして強くない呪文とは言え、4匹現れた時などは気をつけたい。

マッドオックス


HP50　EXP40　G45

宝箱 かわのたて

ギラの呪文を使うので、封じこめてからじっくり戦おう。攻撃力はふつう。

キラーエイプ


HP36　EXP40　G45

宝箱 キメラのつばさ

猿の仲間はみな攻撃力が高い。こいつも例に漏れない。呪文の効きは良い。

げんじゅつし


HP36　EXP32　G32

宝箱 かしこさのたね

マヌーサとメダパニの呪文を使う。戦わずに、逃げたほうがいいだろう。

キャットバット


HP35　EXP33　G25

宝箱 ぬいぐるみ

ふしぎな踊りを踊るイヤな敵だ。洞窟の中では気をつけたい。ＭＰは重要だからね。

スカイドラゴン


HP70　EXP200　G180

宝箱 いのちのきのみ

ヒートギズモとは比べものにならないほど強い30ダメージぐらいの炎を吐く強敵。

メタルスライム


HP４　EXP1035　G５

宝箱 すばやさのたね

おなじみメタルスライム。経験値が高いが、守備力は高いし、すぐ逃げる。メラを使う。

おおくちばし


HP42　EXP43　G30

宝箱

攻撃力はあまり高くないが、２回連続攻撃をしてくる。ガルナの塔に多く現れる。

しびれあげは


HP36　EXP41　G35

宝箱 まんげつそう

攻撃力は高くない。だが、攻撃されたあとにマヒしてしまうことがある。

ベビーサタン


HP60　EXP25　G25

宝箱 みずでっぽう

前ページでも紹介したが、こいつの呪文は役に立たない。ただし吹雪は15～20ダメージ。

ゴートドン


HP65　EXP74　G45

宝箱

甘い息を吐いてくる上に、ボミオスの呪文を使う。攻撃力も割と高い。

ガルーダ


HP55　EXP55　G71

宝箱

ベギラマの呪文を使う、かなり手強い敵だ。ダメージが全員に25～35ぐらいある！

スライムつむり


HP20　EXP52　G18

宝箱 ひのきのぼう

姿は小さいが、実は強敵。最大７匹現れる上に、ラリホーとヒャドを使う。守備力高い。

ごうけつぐま


HP75　EXP110　G55

宝箱

パワーだけの敵。ジパング近辺に多く現れる。経験値稼ぎにはもってこい。

バーナバス


HP60　EXP58　G42

宝箱

ムオル近辺の夜に現れる。こうもりおとこと同じようにマホトーン、ベホイミを使う。

デッドペッカー


HP48　EXP57　G37

宝箱

多数で現れるとやっかい。攻撃パターンはルカナン＋攻撃の２発を連続でかけてくる。

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストIII友の会

警告！ドラクエ症候群流行中!!

堀井雄二の

ドラゴンクエストIII Q&A

ドラクエIIIの秘密を教えちゃおう

「ドラクエは人の上に人を作らず。ただマスターを作るのみ」と誰かが言っていた。まさしく名言でありますな。

DRAGON QUEST III ドラゴンクエストIII 友の会 ともものかい

ドラクエ症候群なるものが流行している。重症者は健全な社会生活に支障をきたすらしい。用心したいものである。

ドラクエIVの新呪文を考案!?

発売がウワサされるドラクエIVの呪文を考えてみたぞ!! こんなのがあったら面白いと思うんだけどな。

ザオラズン…僧侶最高の呪文。メンバーが３人死んでもまとめてＨＰフルで生き返らせる。（消費ＭＰ176～132）

マザラ………敵全てのＨＰを１にする僧侶呪文。（消費ＭＰ16）

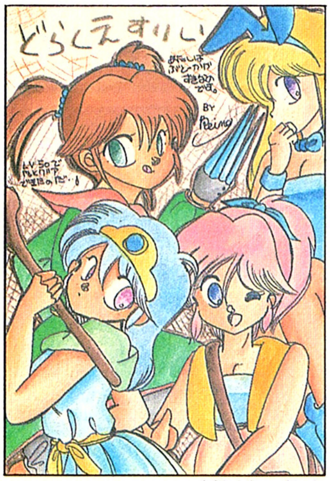
スタナン……敵１グループをマヒさせる。魔法使いの呪文。（消費ＭＰ７）

ヘルカム……バシルーラで飛ばされた仲間を戻す僧侶呪文。（消費ＭＰ15）

ハグラム……敵１グループの腹をへらせて力を弱める。なかには空腹になると凶暴になる奴も…。（消費ＭＰ６）

宮城県　岡田克典

ハグラムなんて呪文がほんとに登場したら愉快だよな。でも、マザラはウィズの呪文のパクリっぽいぞ。マスターズクラブはドラクエねたならI、II、III、IV（？）なんでもＯＫ！だから別にIIIにこだわる必要はないんだぜ。それにしてもIVってほんとに発売されるのかね～。



東京都・麗奈

バラモスブロス外伝

ど～も、Vol. 7 では採用していただき恐悦至極であります。あれから（冒険の書が消えちまってからってことね）名前を変えて、やりなおしております。もちろん、義務感などではなく、心底から楽しませてもらっています。ようやくショックから立ち直り、２日ほど無我夢中でＰＬＡＹしてますと電話がなりひびき「こら～！　何やってんだよ、２日もさぼりやがって、今日はもういいから明日から出ろよ！」とのおしかりの言葉で２日ぶりにカレンダーを見ました。ところが、「今日はもういい」で安心してまたＰＬＡＹしだしたのがまずかったんですかね。さらに２日が過ぎ、「もういい！　クビだ！　プツン！」えっ？　うそ！　そんな！　マジ!?　幸い貯金がまだ７万（もちろんあずかり所にではない）あるので、数日間は過ごせそうです。全員Ｌ99にすれば心おきなくバイトできるな…。ふとそう思い、納得して今だにPLAYしてます。私は病気でしょうか？

北海道・バラモスブロス

はっきり言って病気です。あなたの症状は典型的な、しかもかなり重症のドラクエ症候群と思われます。治療法は飽きるまでドラクエをすることしかありません。…が、副作用としてドラクエなしでは生活できなくなるドラクエ中毒の例も報告されていますので御注意を。

世の中は金だっ！

私は最後の敵を倒し、ニューパーティーで２度目のドラクエIIIを楽しんでいるドラクエファンです。そのニューパーティーのメンバーは勇者、遊び人、僧侶、商人であります。

いきなり話が変わりますが、一言、言わせてもらいます。「世の中は金だっ！」…よく商人はあまり役に立たないなんて話を聞きますが、パーティーの中に商人がいるかいないかで初期のゲーム展開は大きく変わるのです。私のパーティーなんてレベル４なのに2000Ｇもあるんですよ！　これもみんな商人のおかげです。それなのにみんな彼をバカにする。「呪文を使えないからヤダー！」「武器も強力なものは使えないじゃないか」…と。

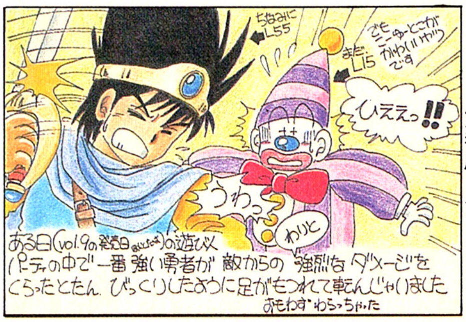
ともかく商人をバカにするのはやめて欲しい。商人の女の子はとってもカワイイし、男だって後ろ姿に愛きょうがあるでしょ。ともかく、私は商人が好きなのです。

宮城県・やっちゃん

いまいち、説得力に欠けるところもあるけど…まっ、いいか。やっちゃんの商人好きはよくわかった。敵、味方を問わずキャラネタは広く募集するのでヨロシク。



神奈川県・かるなばる



京都府・ペンギンロト

子供の言いたい事！

No.1　おかあさま、ドラクエⅢやるのもいいのですが、夜ごはんはまだですか？
No.2　おとうさま、私の冒険の書を乗っ取らないでもらいたいのですが！
No.3　おかあさま、おとうさま、私にも少しドラクエⅢやらせて下さいませんか？

東京都・家庭内すて子

気持ちは良くわかるけど暴力にだけは走らないように。

炎の剣は必ずある？

え～っと、ボクはドラクエⅢに「炎の剣が必ずあるっ！」と言っているとんでもないガンコ者です。炎の剣を求めて解けば消し、解けば消してもう3回目の冒険になるのですが…。そ～そ～、それより聞きたいことがあったんんだ。今、ボクは敵の宝箱を調べてんだけど、あと36種わかんないものがあるんだ。そこで、お願い。バラモスブロス、キングヒドラ、アークマージ、ボストロールの宝箱を知ってる人教えてくんないかな～？　ねぇ、だれか教えてよ～。

高知県・貧乏スライム



大阪府・こーよう

炎の剣がある！　なんて言ってあまり期待させないように。もちろん、発見したあかつきには報告を忘れずに。

ドラクエ話における男女差の考察

この間、友だちと話をしていて気がついたのですが、男と女ではドラクエⅢに関する話の内容が違うのですね。男の子の話を聞いていると「もうクリアした？」とか「俺、○○のアイテム見つけたんだぜ」とかクリアに関する話ばかりですが私たちはキャラクターに関することが多いのです。たとえば、「遊び人をパーティーに入れるならやっぱり女の遊び人よね」「うんうん、かわいいもんね♡」「ところで遊び人に限らず男のキャラってパーティーに入れたくないと思わない？」「思う思う、だってオッサンばっかだもんね」「戦士の男は若いんだけど、ちょっと太ってるし」……とこんな感じです。私の友だちもかっこよい男をパーティーに入れたいと言っています。そんなわけですから、エニックス様、ドラクエⅣを作るときは若くてかっこいいキャラクターにして下さいね。



福岡県・なむなむ

東京都・RAY

個人的には、かっこいい男より、かわいい女の子のキャラを作ってくれた方がウレシイんだけどね。エニックスさんヨロシク。

堀井雄二の DRAGON QUEST Ⅲ Q&A

読めばトクする、作者だからこそ言えるウラ話がいっぱい!!

Q　イロイロなアイテムがたくさん出てくるので、これは何に使うのだろう、とか、どんなモンスターが隠し持っているのだろう、と深く考えているこの頃です。そこで、ズバリ質問します！　モンスターが持っている宝箱を、うまく出す方法はありませんか？

静岡県・小野寺一真

A　ヨシ！　それじゃあ一真クンのために、大サービスで宝箱を出す方法を教えちゃおう！　と、いきたいトコロなんだけど、そうもいかないんだよね。なぜなら、宝箱が出るか出ないかは完全にランダムだから、確実に出す方法なんてないんだよ。まあ、アイテムによって出る確率が違ってきたりはするけどね。"やくそう"なんかは割と出やすく設定してあるし、逆に変なアイテムほど出る確率は低くなってるんだ。とにかく、宝箱が出るか出ないかは運しだい！　ただ、モンスターと戦えば戦うほど、宝箱を出すチャンスが増えるワケだから、黄金の爪なんかで敵を呼んじゃうのもイイ方法かもしれないね。

Q　ズイブンたくさんの呪文が出てくるんですけど、あんなにイロんな名前を、どーやって思いつくんですか？　由来とかあるのかな。それと、できればボツになった呪文とかあれば、教えてほしいんですけど。

長野県・来夢

A　そんな思いつくってほどのことじゃなくて、わりとそのものズバリで名前を付けてるんだよね。頭が混乱して目玉がパニック、でメダパニだし、カウンターマジックがマホ（魔法）カンタでしょ。レムオルなんか、消えたけどでもいるよ、だもんね（笑）。あとは、その呪文を使った時の擬音を想像して名前を付けることが多いかな。ギラッ！とか、バギ！　みたいな音っていかにもしそうじゃない。

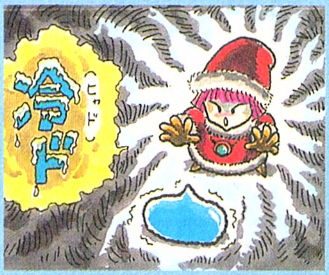
それと、ボツになった呪文ってゆーのはありません。ひとつだけ名前が変わっただけで、Ⅲで使おうと思っていた呪文は、すべて入ってます。



Q　ドラクエⅢには、いろんな職業があるんですけど、他にも作ってみたかった職業はありましたか？　あと、次回作ではどんな職業を作ってみたいですか？

静岡県・ねこのりー

A　あの職業を考えた時点ではないですね。あれが、組み合わせのパターンがいちばんわかりやすい職業分けだと思ったからね。逆に、あれ以上増やしちゃうと、性格の違いがはっきりしなくなって、わかりにくくなっちゃうと思ったし。完全に性格の違いを分かれさせるには、あの8種類がベストなんじゃないかな。



次回作となると、今はなんとも言えないんだけど、明確に役割付けができるんであれば、新しい職業を作ってもイイかなと思いますね。いちおう、わかりやすく、必要最低限に、とゆーのがドラゴンクエストのモットーだから、変に混乱をまねくようなことはしたくないんだ。あんまり職業の種類が多いと、どれを使っていいかわかんなくなっちゃうじゃない。それに、選んだ後でも、この組み合わせであってるのかなって不安がついてまわると、なんかイヤでしょ。今回の8種類にしても、けっこう心配だったから、勇者・戦士・僧侶・魔法使いがイイよ、ってしつこいぐらい言ってるもんね（笑）。他の、遊び人とか賢者ってゆーのは、1回クリアーした人がさらに遊ぶために作ってあるよーなものだからね。とにかくよりわかりやすく、オモシロクできるのであれば、増やすかもしれないよ。

行き詰っているアナタ。これで安心

アドベンチャーゲーム

特集AVGQ&A

ファミコン探偵倶楽部（前編）

――ファミコンたんていくらぶ――

前・後編ディスク2枚組の本格的推理AVGのファミコン探偵倶楽部だ。ゲームも長編なら謎も深まるばかり。ともすれば堂々めぐりになってしまいがちであるが、これを見て少しは肩の力を抜いて頑張ってくれ！

任天堂／¥2600／両面（後編は6月14日発売）

回答者▶プロフェッサー来宮

Q ゲームが始まったばかりの探偵事務所から移動できなくなってしまったのですが？

A とにかくAVGの基本は細かくその場の状況を"しらべる"ことから始めることだ。

AVGで大切なのはどれだけ注意力を持続できるかと言うことだ。それと忍耐力。AVGでは同じ質問を何度かするにつれ相手の返事が変わってきたりするので、がまん強く質問し続けることだ。最初の事務所のシーンでメモを見つけられないようでは言語道断だ。



◀少年が事故にあった海上のがけに来てみると、ひとりの女性が現れる。同じ探偵事務所のあゆみだったのだが、記憶を失っている少年は思い出せない



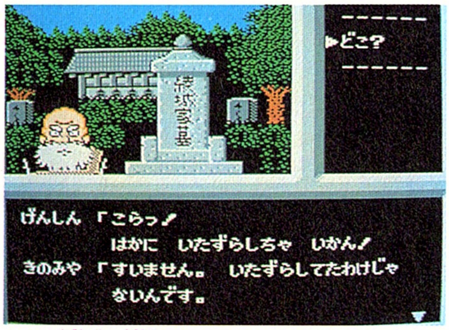
▶とりあえず少年は事務所へ行ってみる。あゆみからは事故の直前に少年が誰かに会うことになっていたことを知らされる。いったい誰なのか？



▲事務所で少年が見つけたメモには「みょうじんむら、あやしろ」と書いてあった。このメモはどうやら少年が事故にあう直前に書き残したものであるらしい。「みょうじんむら」は隣町の明神村のことだろう。まず明神村に行くことにより何か、新しいことが判明するかもしれない

Q 熊田先生が話していた神楽寺にやってきたのですが、誰も出て来てくれません。

A とにかく墓を調べるなり、墓を開けようとするなりすれば住職の源信は現れるのです。



▲まず神楽寺に到着したら、「しらべる」もしくは「あける」コマンドを実行。すると住職の源信が現れる。しかしこの墓を「あける」コマンドを実行する時にはチョット緊張するね。キクの墓はどうにかして開けてみたいものだ

神楽寺に行ってみても誰もいない…などと思ってはいけない。綾城家の墓をしらべるかまたは墓を掘り起こそうとすると源信が現れます。この墓場のシーン、非常に興味深いのだ。何故かと言うと源信さえいなくなれば、墓を開けることができると思うんだよね。でも前編ではゾンビは見られなかったけど…。

▼神楽寺の源信からは明神村にまつわる伝説を聞くことができる。その名も「死人甦り伝説」。笑ってはいけない、恐怖に顔をひきつらせて神妙に聞こう。しかし死んだ人間がゲームの中に本当に出たらスゴイ



STORY ～あらすじ～

主人公の少年は天知という見知らぬ男に助けられる。少年は崖から落ちたために記憶を失っていた。少年は探偵事務所員だった。明神村の綾城家の事件について調べていたのだ。依頼人は綾城家の執事である善蔵である。綾城家の本家筋と分家筋の権力争いを調べていくうちに、被害者はドンドン増えていく。一方「死人甦り伝説」妙な伝説もあいまってゲームは佳境に…。



◀主人公の少年はこの海上の崖で何者かに襲われたのだった。いったい犯人は誰なのか？少年の記憶だけが頼りなのだが…

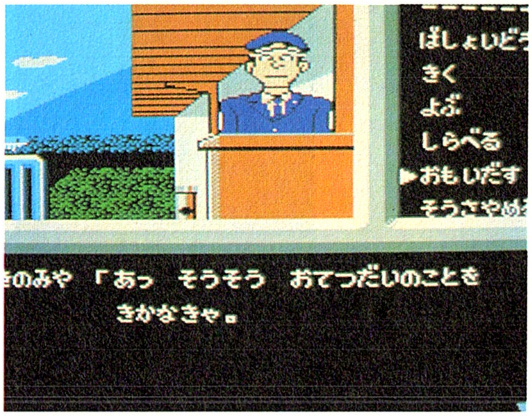


▶少年は事故に会う前に実はこの綾城家の執事である善蔵から、ある事件についての調査の依頼を受けていたのだった

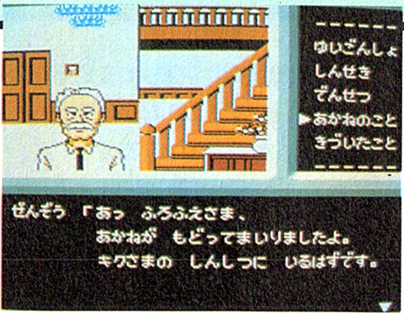
Q お手伝いの茜がキクの遺体の第1の発見者なのですがその茜にどうしても会えません？

A 明神駅のひょうきんな駅員にまず茜のことを聞かねば茜は出現してくれないのだ。

綾城キクの死体を発見したのは、お手伝いの茜であるがどうしても出てきてくれない。お手伝いの茜を出現させるためには、神楽寺に行って源信から「死人甦り伝説」を聞いたあと、いったん明神駅に立ち寄らなければならない。明神駅には何故か〝村人〟がいつもたむろしている。村人は綾城家や明神村についての情報をいろいろと知っている。そのうち意外と重要なことが聞けるかも。で茜のことだが、ここで茜のことを〝思い出さ〟なければならない。そして駅員に茜のことをたずねるとさっき綾城家の方に向ったという情報をくれる。茜からはアキラのことが聞けるが前編の段階ではアキラは出現してくれない。



▲綾城家のお手伝いである茜に会うためには、まず明神駅で、「茜のことを聞く」ことを思い出さなくてはならないんだ。これを思い出さなければいつまでたっても茜は出現しない。話はかわるけどこの駅員は意外といろんなことを知っている



▲明神駅で駅員のおにいさんに茜のことを聞いておけばこのとおり綾城家に戻ってみると、ちゃんと茜が帰って来ている。このゲーム意外とこのパターンが多いので、とにかくマメに聞いてみよう



◀明神駅で「茜のことを聞く」ことを思い出すことができれば、駅員にさっそく聞いてみよう。すると駅員のおにいさんがこのように教えてくれる。そして綾城家に帰ってみると茜がいるというわけだ



▲茜に会うことができたらいろんなことを聞いてみよう。茜はキクの遺体の第一発見者だ。「気付いたこと」を聞いてみると、〝アキラ〟についての情報を教えてくれる。はたしてアキラは…

Q 完治からいろいろ話しを聞いたのですが、もっと聞き出す方法を知りたいのですが？

A 居間からいったん寝室に場所を移動させ、善蔵からアキラのことを聞き出せばOKだ。

事務所であゆみと事件の推理をしたあと綾城家に戻ってみると、分家筋の長男で綾城商事の社長である完治が帰って来ている。完治からはまず、キクの遺言書のことが聞ける。遺言書のメモには綾城家の後継者は綾城ユリにすると書いてあった。しかもキクの財産の半分をユリが手にすることができるというのだ。後継者にまつわる事件なら後継者であるユリが狙われるはずであるが、前編ではユリは影も形もない。逆にこのゲームでは周囲の人間が次々と殺されてゆく。完治とのやりとりの時いったん場所を移動させて善蔵にアキラのことを聞き、再び完治に遺言のことをたずねると、遺言作成の時に弁護士の神田が立ち会ったことを教えてくれる。神田の事務所には電話できるが神田はいつも留守なのだ。

▶完治の持っていた遺言書のメモには、綾城商事の実権は綾城家の直系の血をひく綾城ユリに与えられると書かれていた！



▼場所を居間からキクの寝室に移動して、善蔵を呼び出そう。完治が居合せた居間では言い出せなかったことを、善蔵が教えてくれる。それは遺産公開の時に綾城家をうろついていたと思われる〝アキラ〟のことだ。アキラは綾城完治の長男であるがどうやら時々警察のお世話になっていたらしい悪漢だった。これで一気にアキラを疑いたくなってしまうのだが…



▼綾城家には本家の正統な血をひく、綾城ユリなる人物が存在した。ユリは20年前にある青年とかけおちして、綾城家を飛び出したままなのである。いったいユリはどこに潜んでいるのだろう？





▲遺言の公開の日には綾城商事の顧問弁護士である神田が立ち会っていたようだ。神田の事務所には、綾城家から短縮ダイヤルの「＊16」で電話がつながるが、いつかけても神田は留守である

Q 綾城家の正統な後継者とされる綾城ユリの捜査方法がイマイチわからないのですが？

A まず村人、熊田先生、源信にユリのことを聞くんだ。とにかくユリを捜しまくってみる。

完治の持っていたキクの遺言のメモによると綾城家の正統な後継者は綾城ユリとなっていた。また綾城ユリが正統な後継者であることを示す、何らかの“印”があるらしい。どうやらユリは綾城徳兵衛とキクの間に生まれた唯一の子供らしいのだ。まず明神駅にたむろしている村人から熊田先生がユリに関する何らかの情報を持っているらしいことが聞ける。先生はユリのことを好きだったらしい。また神楽寺の源信からは、20年前にユリが若い青年とかけおちしたことが聞ける。ゲームではこのあと次女のあずさと会える。

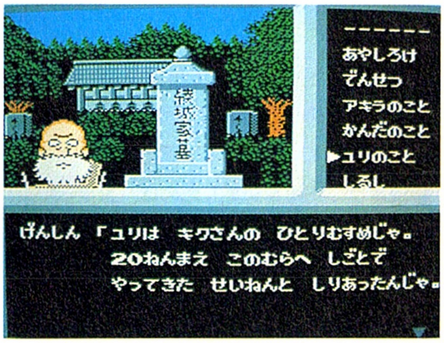


▶明神駅にたむろしている村人に「綾城ユリ」のことを尋ねると、熊田先生が知っていると何か意味ありげに教えてくれる。この村人もの知りなんだ



▲村人に言われたとおり、熊田医院に行き熊田先生にユリのことを聞くと、顔を赤らめるばかり。なんとこの熊田先生、かつては綾城ユリのことを好きだったのだ。なんと言うか大ボケと言うか…。とりあえず源信にも話を聞こう

▼源信の話によると、綾城ユリは20年前にこの明神村にやってきた青年と愛し合うようになり、遂にはかけおちまでしてしまったということだ。綾城ユリは今どこにいるのか？また一緒の男は誰だったのか？



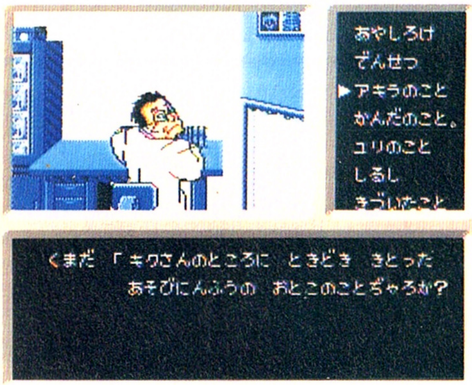
▶熊田先生の綾城ユリに関しての情報は大して使えないものばかりである。しかしユリは相当の美人らしいので現れるのが楽しみだ



Q 次女のあずさがいつまでたっても綾城家に戻って来ないので困ってしまいました？

A 熊田先生と源信にユリのことを聞いたあと、再び熊田医院でやることがあるのだ

長男の完治の次は長女のあずさになんとかして話を聞きたい。それには熊田先生に何か質問することが大切なのだ。するとあずさがその日も病院に来ており、ちょっと前に帰ったことを教えてくれる。それを聞いて綾城家に行けば、あずさがちょうど戻って来ているというわけだ。しかしこのあずさという女、風邪をひいているのも何となく変な感じがするんだが、とにかく人当りが悪いんだよね。いろいろ質問してもたいして真面目に答えてくれなかったりする。どうも怪しい。でもこんなに怪しすぎると、逆にやっぱりあずさはシロなんじゃないかと思ってしまうんだよねえ。一方あずさからはアキラが遺言公開の日に誰かとコソコソ会っていたという情報が得られる。でも僕なんか懐疑心が強い方なんでこれはガセネタだなんて思ってしまう。まあしらみつぶしに捜査するしかないだろうね。



▲熊田先生と源信に綾城ユリのことをいろいろ聞いた後、もう一度熊田医院に行こう。熊田先生にはまだ聞き忘れていることがあるはずだ。それをしないといつまでたってもあずさに接触することはできないぞ。あずさは「風邪」ということで、たびたび熊田医院に通院しているのだが…

▶熊田先生にあずさが帰ったことをチェックしておけばこのとおり。綾城家に戻ってみると、ちゃんとあずさが帰って来ている





◀あずさの話では、またまたアキラについていかがわしい情報が得られる。アキラの立場はどんどん悪くなるばかりだが…

この辺でいろいろ自分なりに推理してみよう！

ファミコンだからと言って、ゲームをエンドさせればいいとゆうもんじゃあない。特にAVGの世界においては、ゲームの途中でいったん休み、いろいろと自分の中で推理してみたりするのが面白い。あせってみたってAVGの場合は1回でも最後まで解いてしまえば、もう2度とやってみることはないのだからじっくりとゲームの醍醐味を楽しんでいこう。犯人当てなんかもできるよね。



◀茜やあずさや執事の善蔵の話では、圧倒的にアキラにとって不利な情報ばかりだ。こんなに犯人っぽい奴はたいていはシロなんだが…。今回のゲームではどうだろう？

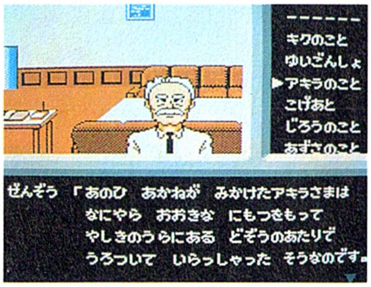
▶綾城家の財産は綾城ユリと分家筋の完治、二郎、そして春日家にとついだ二郎あずさの4人で分配されることになっていたが…？



Q あずさの捜査がイマイチ進まなくて困っています。何か別の方向から攻めるべきなのか?

A 善蔵を呼び出しまずアキラについて質問してみよう。新たな情報が得られるのだ。

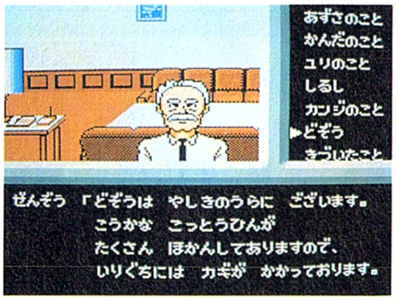
あまり情報を提供してくれないあずさはまずそっちに置いといて、善蔵を呼び出してみよう。善蔵にアキラのことをたずねると、遺言公開の日にアキラが土蔵のあたりで大きな荷物を持っていたのを茜が見たということを教えてくれる。土蔵は綾城家の裏の方にあるらしい。土蔵の中には高価な骨董品が収められているらしい。次のステージではこの土蔵で重大事件が起こる。もちろん殺人だ!



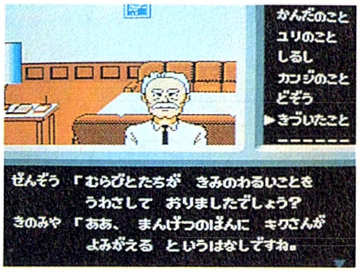
▶あずさとの話は適当にしておいて、善蔵を呼び出そう。善蔵からは事件の直前にアキラが土蔵のあたりで、何やら大きな荷物を持ってウロウロしていたことを聞き出せる



▶空木探偵事務所にこの事件を依頼したのは、なんと綾城商事の顧問弁護士である神田であった。しかし神田は以前として留守だ



◀アキラがうろついていた土蔵というのは綾城家の裏庭にあった。ねうちのある骨董品が土蔵には保管されていたが、アキラがその時持っていた大きな荷物は、はたして骨董品だったのだろうか?



▲明神駅にいる村人たちは、満月の夜になると「綾城キク」が墓の中から甦り、出現するといい、ちょうどこの日が満月の夜である。早くキクのゾンビの姿を僕は見たいなあ~

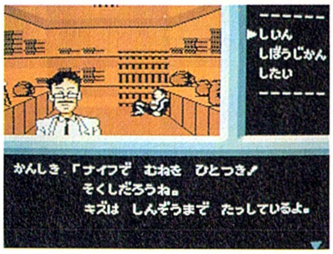
Q 土蔵で殺された完治の捜査が進みません。茜もあまり証言してくれないし困りました。

A とにかく土蔵にある全てのものをまず調べてみよう。そのことにより新しい展開が…。

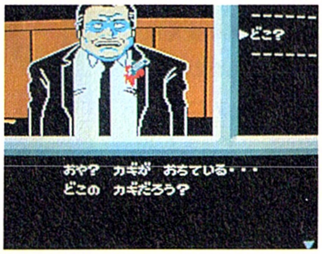
AVGの基本的な性質に誰かが会話の中に話題に出したり、〝ものしらべる〞コマンドで物を詳しく調べることによって始めて新たに使えるコマンドが増えるということがあるのだ。つまり誰かがAという話題を口にしたらそのAということについて他の登場人物に聞いて回れるということだ。この土蔵のシーンではまず、土蔵の中にあるもの全てについて〝しらべる〞コマンドを試してみよう。ここで3つの大切なことがある。1つ目はまず完治の死体を調べると死体の側から土蔵のカギが見つかる。また完治の体にはナイフが深々と刺さっており女の犯行ではないこともわかる。2つ目は骨董品だ。善蔵に骨董品のことを聞くと骨董品が数点盗まれていることが判明する。3つ目は土蔵の奥の扉だ。カギがしまって入れないが、今後何かの手がかりになりそうな物が隠されていそうだ。こういう風にして事件は佳境に入ってゆく。果して犯人はひとりだけなのだろうか?ユリは?アキラは?後編も含めてまだまだ盛り上るぞ。



▶事務所であゆみとこの事件についていろいろと推理したあとに、天知の家にやってくると、そこでやっていたニュースで完治が殺されたと言っているではないか!



◀完治が殺されたという綾城家の土蔵にかけつけてみると、鑑識が既に来ていて現場検証をしていた。完治は正面からナイフで刺されており、これは身内の犯行らしいのだが…



▶完治の死体を詳しく調べると完治の横にカギを見つけることができる。このカギは調べると土蔵のカギであることがわかった。いったい誰が完治を殺したのだろうか…?



◀土蔵の中をくまなく調べていると、土蔵の奥の方に扉を見つけることができる。どこかに通じているのだろうが、カギがかかって中に入ることができないのだ。いったいこの扉は?

このあとの展開は?

綾城キクに続いて完治までも殺害されてしまった。これで綾城商事の会長と社長が殺されたわけだ。簡単に考えれば、この段階で一番得をしているのが次男の二郎である。キクと完治の死で完全に綾城商事の実権を握ることができたからだ。一方長女のあずさの方もなんとなく変な感じだ。また前編の最後まで行っても、アキラ、ユリ、神田は出現してくれないのだ。まだまだ数多くの謎をこのAVGは持っていそうだ。それにしても綾城家の墓を早く掘り起こしたいなあ…。



▶綾城商事の内部で社長の完治と専務の二郎の争いが激化するやいなや、完治は殺された。犯人は二郎?それとも?

▼長男の完治が殺された後は、徹底して二郎をマークしよう。どうも二郎の言動がおかしいのだ。そして、行方不明になっている綾城ユリとアキラそしていつも留守の神田を早く見つけ出すのだ



ディープダンジョンIII 勇士への旅

■スクウェア■¥5900■カセット(2M+64KRAM)■バッテリーバックアップ付

ヒューマの街〜城下町デルバ
完全マップ集

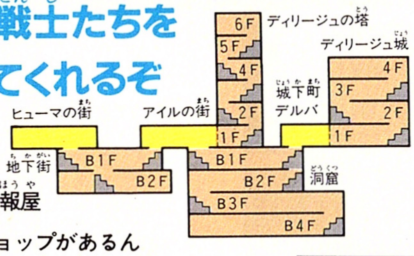
この冒険を成功させるには、まず正確な地理を頭にたたき込んじゃうに限る。どこに何があるか、どこで何を成すべきかを把握する——つまりは、いつもマップを頭に描いて目的を持ってゲームを進めていくってことだね。で、ヒューマの街から城下町デルバまでの完全無欠のマップ大特集なのだ。

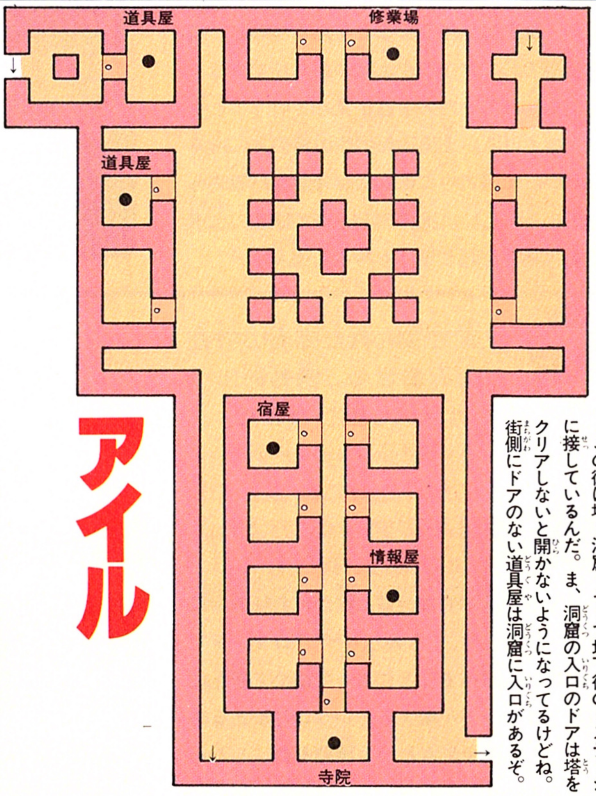
見方

↑登るはしご	ⓢ回転床
↓下りるはしご	Ⓦ向きが逆になる
Ⓜメッセージが聞ける	△HP減少MP増加
Ⓘアイテム	⊗落とし穴

街 傷を負った戦士たちを優しく迎えてくれるぞ

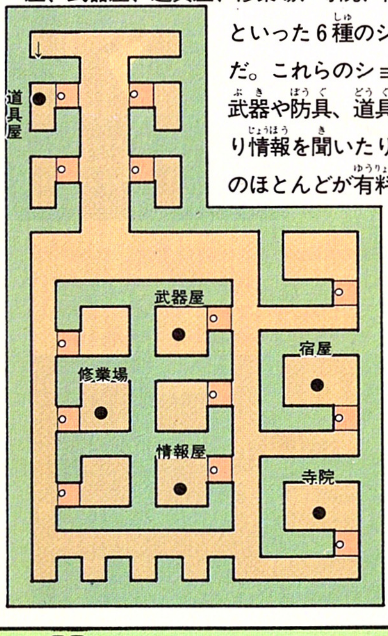
都市国家デイリージュには、3つの街がある。そしてそれぞれの街には宿屋、武器屋、道具屋、修業場、寺院、情報屋といった6種のショップがあるんだ。これらのショップで、傷をいやしたり、武器や防具、道具を買ったり、魔法を覚えたり情報を聞いたりするわけだね。ただね、そのほとんどが有料だから、ビンボー人には意外と冷たい街だぞ。ちなみに敵が出てこないのは、この3つの街だけね。





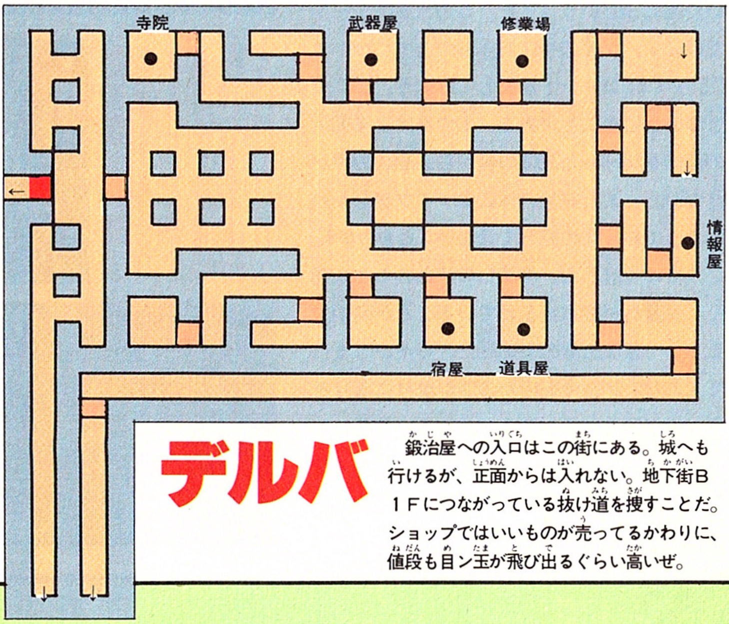
アイル

この街は塔〜洞窟、そして地下街の3ステージに接しているんだ。ま、洞窟の入口のドアは塔をクリアしないと開かないようになってるけどね。街側にドアのない道具屋は洞窟に入口があるぞ。



ヒューマ

冒険はこの街の宿屋から始まる。まずは武器屋へ立ち寄って、装備を整えよう。お店はどこも、けっこう良心的だから、お金が少なくてもなんとかやりくりできるぞ。



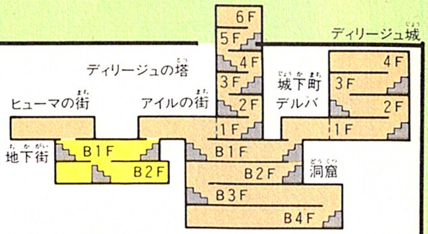
デルバ

鍛冶屋への入口はこの街にある。城へも行けるが、正面からは入れない。地下街B1Fにつながっている抜け道を捜すことだ。ショップではいいものが売ってるかわりに、値段も目ン玉が飛び出るぐらい高いぜ。

(注) 赤い扉はある条件を満たすと開く扉です。

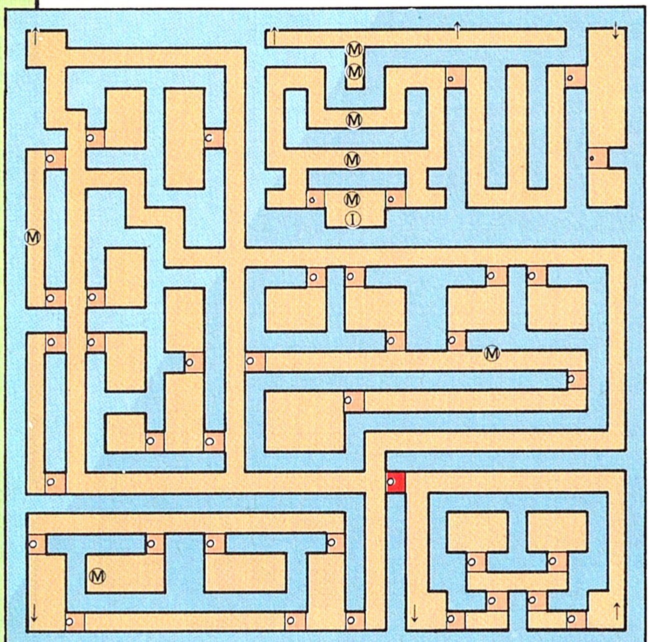
地下街

牢屋の鍵と退魔の鈴を入手するのが第1の目的。石板を入手するのが第2の目的になるのだよ。



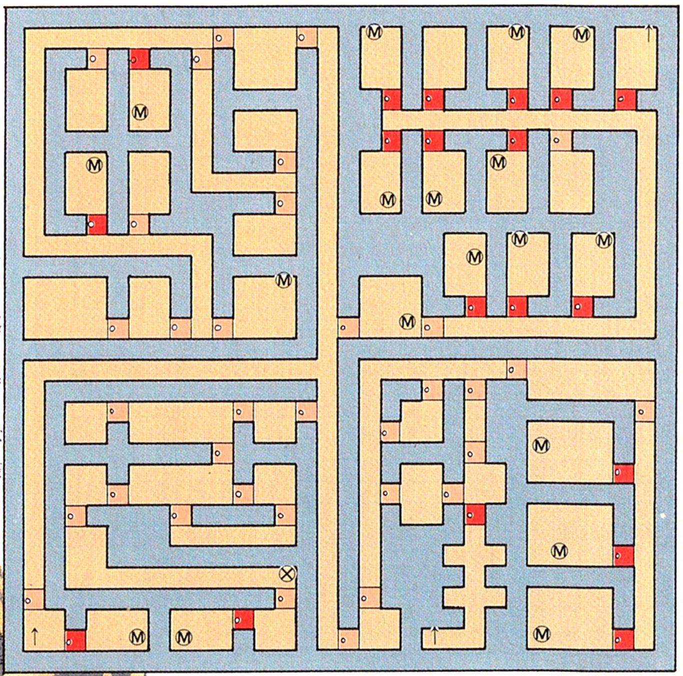
長い長い冒険の序章にあたるのが、この地下街。敵はそんなに強い奴は出てこないけどこっちもまだまだ経験不足。まずは力をつけることと、装備を充実させることに専念しよう。レベル4か5でクリアね。

B1F



ここには前半、中盤、後半で3回は必ず来ることになる。最初は通り抜けるだけ。次は石板を取りに、最後は抜け道に使うんだ。

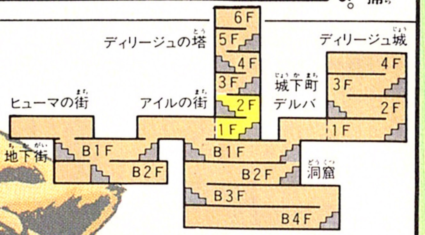
B2F



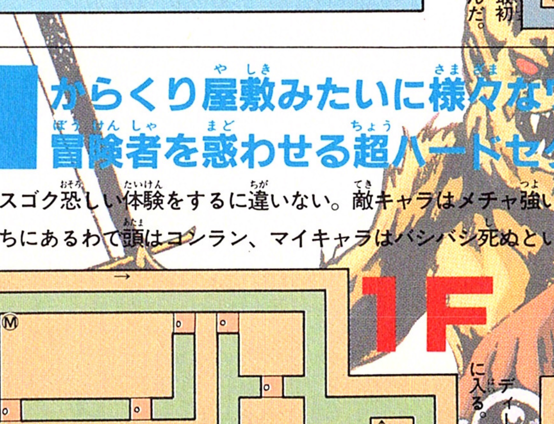
まず、衛兵を倒して牢屋の鍵を手に入れる。その牢屋の鍵で捕われ人を助け出し、お礼に退魔の鈴をもらうのがここの目的だよ。

塔

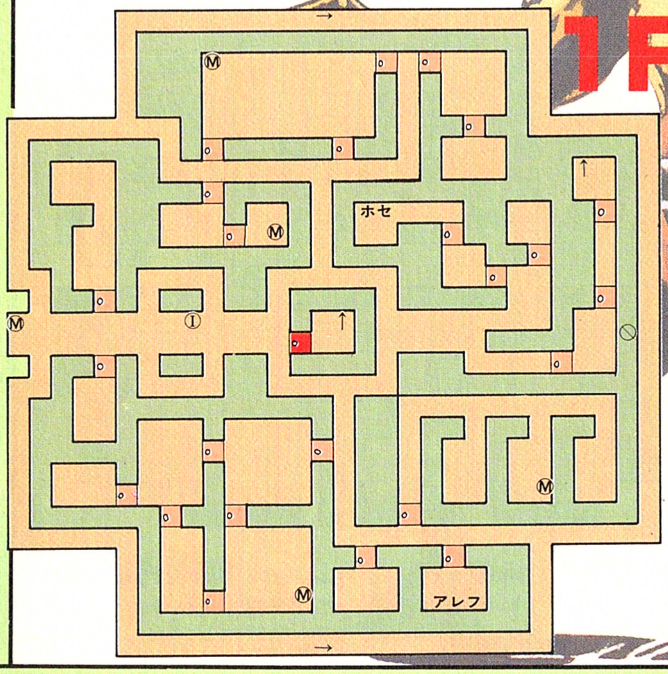
からくり屋敷みたいに様々なワナが仕掛けられ冒険者を惑わせる超ハードセクションなのだ！



塔の探険ではスゴク恐しい体験をするに違いない。敵キャラはメチャ強いわ、回転床やワープといったカラクリがあちこちにあるわで頭はコンラン、マイキャラはバシバシ死ぬといったメに遭うんだ。

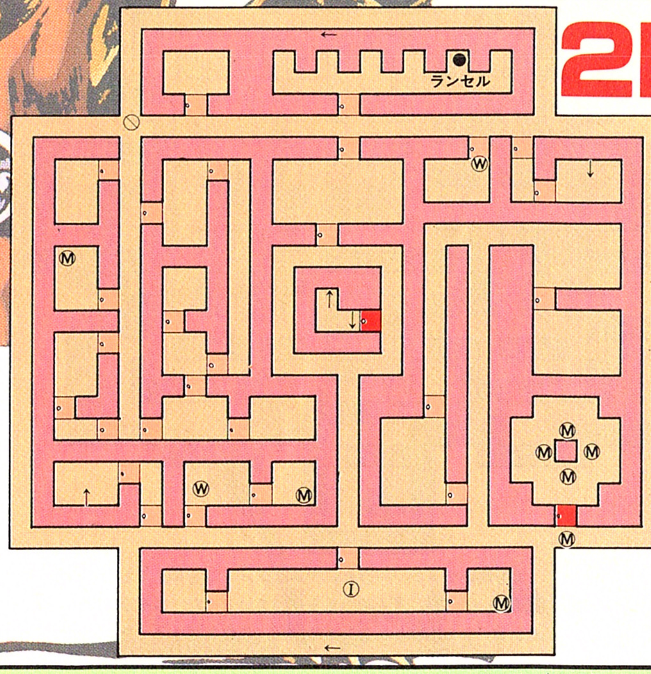


1F



ディープダンジョンではお馴染みのアイテム、手鏡はこのフロアで手に入る。サブキャラの僧侶、ホセとアレフもいる。ただ回転床に注意ね。

2F

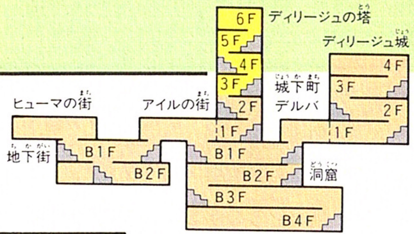


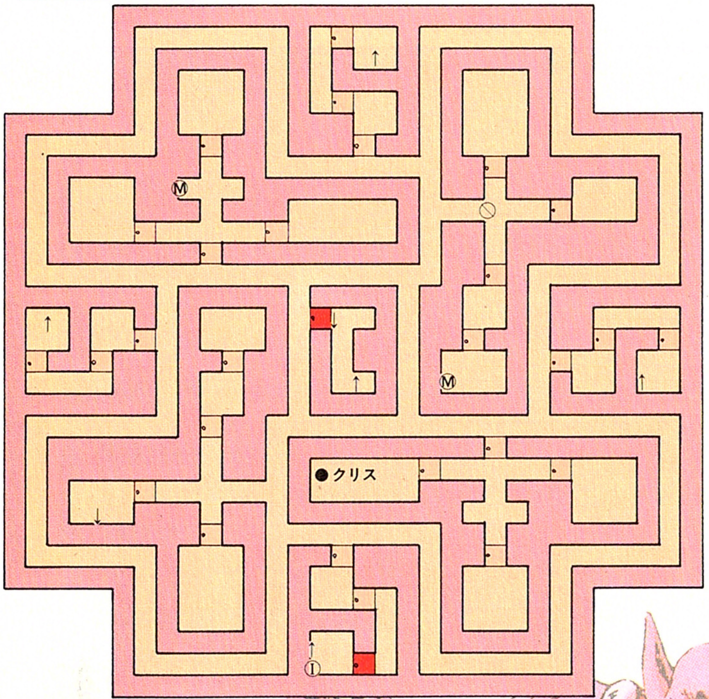
狩人の武器、ブーメランが手に入る。塔の兵士を倒せれば、だけどね。サブキャラは僧侶ランゼル。ここにはワープポイントもあるんだぜ。

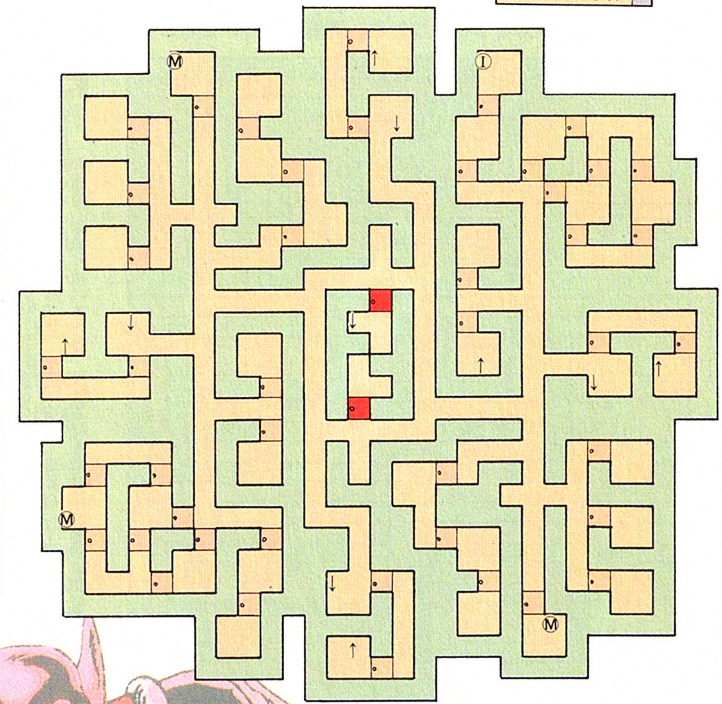
塔

後半からは"めのうの鍵"がないと進めないぜ！

塔の敵キャラは、1・2Ｆ、3・4Ｆ、5・6Ｆの3段階で順に強くなっていく感じ。特に5・6Ｆになると、トンデモネー奴らがゾロゾロと出てくる。取得アイテムも多いぞ。





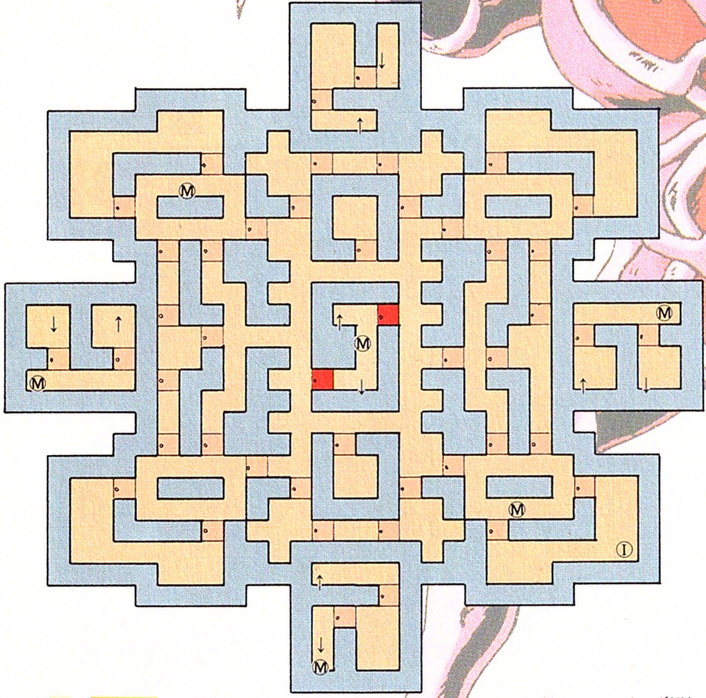


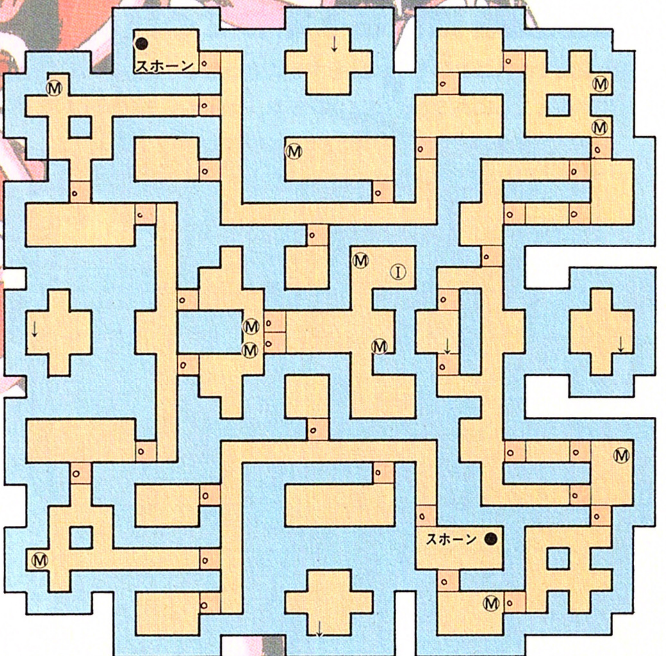
3F

牢屋の鍵では開かないドアを開錠できるめのうの鍵がみつけられる。ヒントは４Ｆで聞けるぞ。これがあれば地下街Ｂ１Ｆの石板も取りに行けるんだ。サブキャラは狩人のクリス。レベルは７ね。

5F

ここで初めて、塔、洞窟、城にそれぞれボスモンスターがいることがわかる。城のボスが大ボスらしいってこともね。剣士の武器、だんびらもあるから、ヒントを頼りに必ず捜し出そうぜ。





4F

火を吹いてメンバー全員に大きなダメージを与えてくる死の番犬は、魔法使いの武器、ぎんのつえを守っているんだ、コイツは手強いぜ。メッセージで重要ヒントがあるから、これも聞き逃しちゃだめだよ。

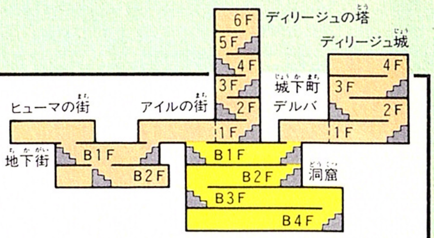
6F

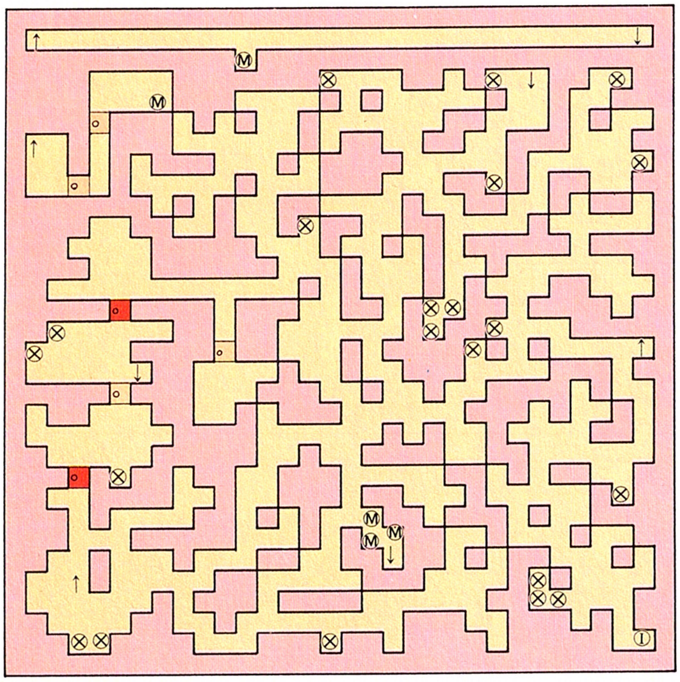
塔の主(ボスモンスター)はバーザス。妖気の間で冒険者を待ってる。もちろん超強敵だけど、退魔の鈴には弱いみたいだぜ。サブキャラは狩人のスホーン。レベル14ってところだ。

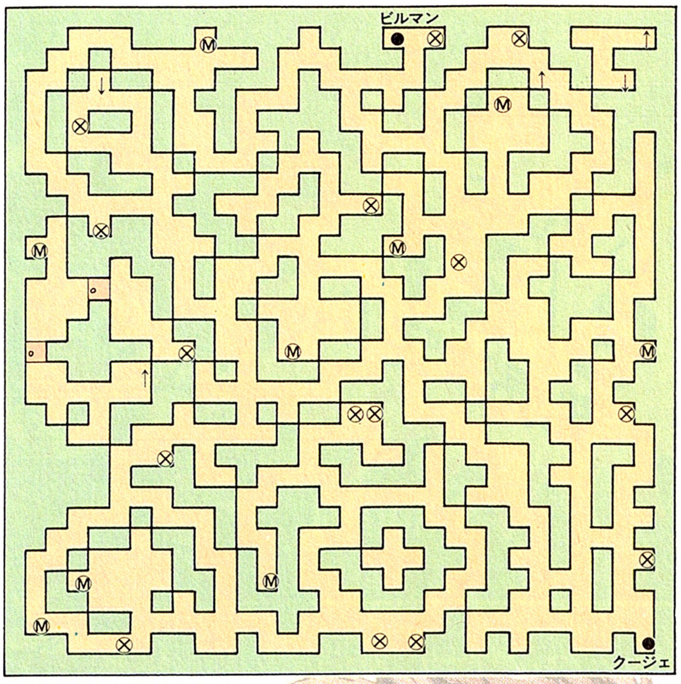
洞窟

広く複雑なダンジョンが悩ミソを震わせるのね

地下街、塔、洞窟、城の４つのステージの中で、いっちゃん広大で複雑なのがこの洞窟。マップがあっても、１度迷うとどーにもならなくなってしまうぐらいなのだ。







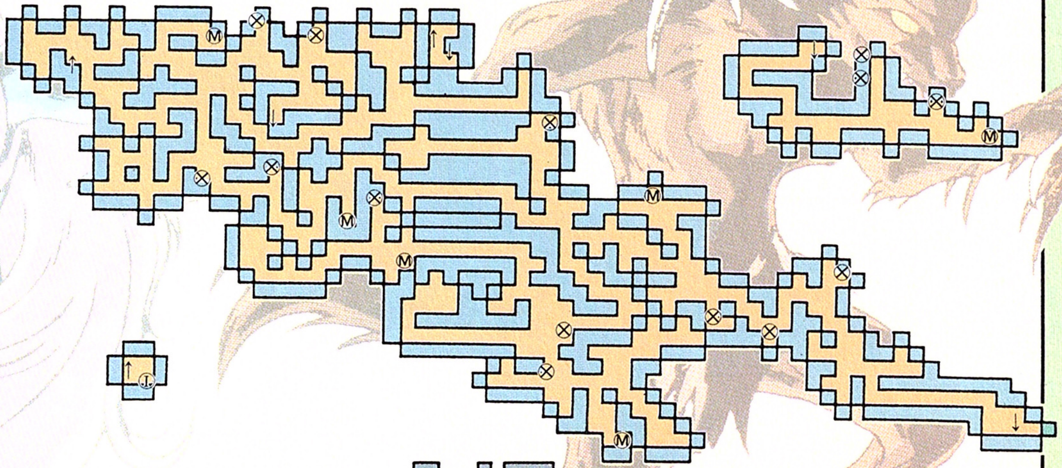
B1

手始めにアイルの街で入口のなかった道具屋へ行って、MP回復のスムルの実を多めに買う。そのあと、剣士の防具、サンシールドを捜しておこうね。城下町デルバから行ける鍛冶屋へはまだ行けないのだ。

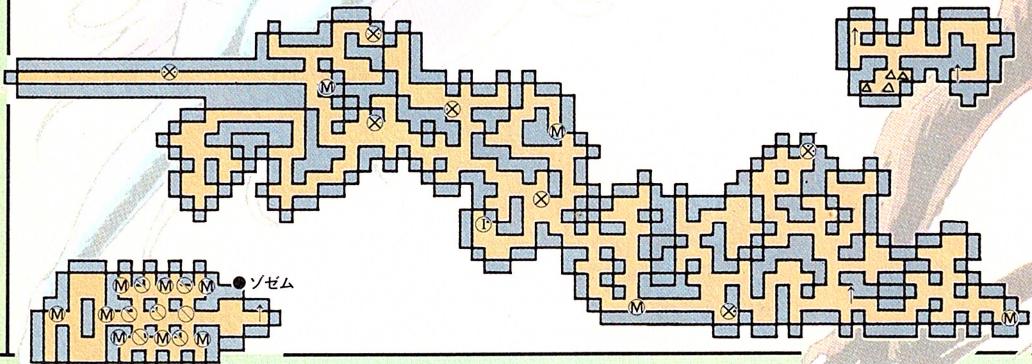
B2

洞窟Ｂ１・２ＦにはＨＰ減少の落とし穴がいっぱいあるから注意ね。洞窟のボスを倒したあと、このフロアでは使者から手紙をもらえるよ。サブキャラはレベル15の僧侶、クージェとビルマンね。

B3



３つのブロックに分かれているのが特徴。左下のブロックでは金属が、右上のブロックではくちた剣が手に入る。ともに大剣の材料になるのだよ。ちなみに、前者へはＢ１Ｆの井戸から縄ばしごを使えば行けるぞ。で、いよいよＢ４Ｆへ突入ね。



B4

狩人の最強の武器、炎のムチが落ちてるから、こりゃもうぜひ拾おうね。洞窟の主のゾゼムのもとへは、西の長い通路の突きあたりで、北の壁を捜せば行ける。ただし、移動後のブロックには、回転床がアチコチにあるから方向に注意ね。

KEMCO

今こそキミの勇気と頭脳が必要な時だ!!時間とともに状況は刻一刻変化するシミュレーション・RPG「真田十勇士」。影をあやつり歴史を動かすのはキミしかいない!!

いよいよ 6/27 発売決定!!

5,800円

1M+1M・バックアップ機能付



ケムコソフトの新作情報が聞ける。

テレフォンサービス

札　幌	011-221-2698	大　阪	06－229-3258
仙　台	022-221-8195	呉	0823-24-9999
東　京	03－242-3401	松　山	0899-45-0346
名古屋	052-581-2340	福　岡	092-471-0700

戦場での作戦ミス、それはドイツ機甲師団の"死"を意味する。アタマを使ってイギリス軍を撃破せよ！それではキミたちの幸運を祈る！

〔時代〕 1941年、第二次世界大戦。
〔舞台〕 北アフリカ、灼熱の砂漠。
〔ユニット〕 戦車、装甲車、野戦砲、歩兵、爆撃機、戦闘機等。
〔要求能力〕 戦略思考、決断力。
〔指令〕 コードネーム──「砂漠の狐」。ドイツ軍のロンメル将軍になりかわり、イギリス軍を撃破せよ！

ROMカートリッジ：希望小売価格5,500円
さあ、作戦開始だ！ユニットの性能を考えて適切な命令を下せ！



コトブキシステム株式会社
本　社　東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル638号区　〒100
呉事業所　広島県呉市中通2丁目1番26号　〒737
TEL (0823) 21－3300

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

好評連載

シミュレーションゲーム入門講座

ニュータイプSLG & 人気ゲームDATA編

ＳＬＧって言えばほとんど戦術、戦略シミュレーションのことなんだけど、今回紹介するゲームはちょっと違う。株式必勝学は株式シミュレーションをメインにした人生ゲーム?!だし、将軍は領土を広げることではなくて人を支配することによって将軍を目指すちょっとＲＰＧぽいＳＬＧだ。そんなわけで今回は変わり種ＳＬＧにスポットを当ててみた。おまけに、信長とフリコマの最新データもサービスしたのでお見逃しなく。

CONTENTS



松本亨の株式必勝学

イマジニア	カセット（B・バックアップ付）	発売中	¥9800

株、中国ファンド、マル優……名前だけなら聞いた事があるんじゃないかな。しかし、内容を詳しく知ってる小中学生はいないはず。そう、この経済SLGはおこどもはまったく相手にしていない。大人だけの株と金融の世界を見事にシミュレートしたSLGなのだ。

経済SLGの極めつけはこれだ！

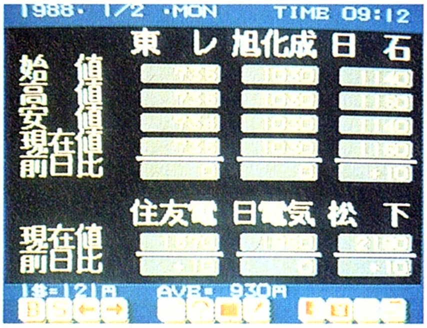
お金を増やす方法は？

このSLGは、一応百万円を2年以内に100倍の1億円にする、という目標があって、それがゲーム性を出しているんだけど、根本はそんな単純なモノではないのである。株の売買はほとんど東証のシステムと同じだし（成りゆきが違うけど）金融商品も短期に有利な中国ファンド、預けると倍額貸してくれる定期預金、金利の変わる変額保険、そしてきわめつけの不動産と、これ以上はないってほどに揃っている。つまり、現実の物をそのまま持ってきているのだ。今までの経済SLGには、単に商品の出し入れとか、会社の運営などというあいまいなものをシミュレートしたものが多かったんだけど、これは現実性を高めることによってよりリアリズムを感じさせるゲーム(？)になっている。ということは、つまり、オーバーに言うならばこれを現実の資産運用の練習台として使うことができるってことなんだよね。今の世の中、お金をどこに回したらより多く増やせるかを考えてる人はいっぱいいるわけ(私もその一人ですが)。その人たちがやってることと言えば、このSLGのように利率の良い預金、保険、当たると大きい株式、大きな金額ならやっぱり不動産、というようになっているんだね。お金を増やしたいけどよくわからない、というシロートさんに、ぴったしの経済SLGだといえるんではないでしょーか。

コマンドをたくみに使っていこう！

生活だってあるんだよ

人間生きてりゃメシを喰うし、仕事もする。中流階級を気取って旅行なんかもしたりする。そういったことをしなきゃ神経おかしくなっちゃうからね。（おかしくなるよなほんとに）ここでも、株式ばかりやってると気をはりつめすぎて、LPが下がっていてしまうという事になっている。その他にも交通事故にあったり遺産が転がり込んで来たりするのだ。生きてりゃいろんな事があるって事だね。



チャート

株の値の上下を表したもの。株の売買の目安にもなる。週足、終値だけで、最大過去6カ月分表示される。表示1回につき500円(89は千円）ただし、ブロンズカードを使ったときは無料になる。1日に2回まで。

購入

スポーツ、レジャー、ショッピング等の買物をするコマンド。スポーツをすればHPがアップし、レジャーをすればLPをアップできる。ショッピングは物品やアイテムを手に入れることができるんだ。

情報

新聞情報（国内：にっけい、海外：NYタイムズ）、業界紙情報、友人情報、証券マン情報、松本亨のアドバイスとある。このように情報とは人から集まるものとモノから集まるものに分かれるのだ。

資産運用

株以外でお金を運用する場合はこのコマンドを使う。ここでは元金割れが絶対にない中期国債ファンド、変額保険、銀行定期、災害がなければ大丈夫な不動産などが揃っている。この中から好きなものを選んでいこう。

ステータス

このコマンドを使うと、それまでの資産の内容やアイテム、ステータス（LE、HP、LP、既婚未婚の別、子供の数）持株、そして信用取引中の銘柄と株数を表示してくれる。特にHPには注意しておこう。

借入

銀行からお金を借りたいときに使うコマンド。貸してもらうためにはまず定期預金をしなければならない。その額の、2～4倍までの金額を借りることができるのだ。利率がけっこう高いよ。

ハプニング

このハプニングのところが点滅していると、生活の面で何かが起きたことになるのだ。それは例えば給料日だったり、カゼをひいたりすることになる。たまに遺産相続とか、ダメージでかい交通事故、盗難だったりする。

カレンダー

ゲームをその次の日に進めることができる。セーブ等をするときもこのコマンドを使う。時間を飛ばすのもいいけど、そんな時間があるのならもっと体力づくり（HP）にはげみなさい。

株を買うために必要なこと

世界の動向を探れ！

実際に株を買うときに必要な要素は、狙っている会社の業績（経常利益、配当）世界経済の動向（特に輸出依存体制なら円相場、NYダウ平均など）好材料が揃っているか（新製品、新技術の開発等）そして現在の値は高めなのか安めなのか（ダウ平均の値、チャートの分析、PERの値）などだ。これに、友人知人等の情報を加えて判断することになるわけだけど、相場は水もの、いつアクシデントがあるかわからない。持ってた株に仕手（大量に買って値を上げ、他の買いが入ったところで売る）が入って高く売れたとか、暴落して値が下がった、なんてのはよくある事だ。その辺を良く考えて売買しよう。値が高ければ儲けも大きくなるが、損も大きくなるのだ。1点買いはなるべく避け、2、3点（それ以上はダメ）買いの分散投資をしよう。



▲松本亨先生の話が聞ければいいんだけど、そう簡単には会ってくれないのだ。

買い



株を買うには東証会員の証券会社を通して買わなければならない。そこには株式売買委託手数料というものが発生して来るのだ。だから500円で買った株を500円で売ると手数料の分だけ損をすることになってしまう。そして買いには成りゆきと指し値がある。成りゆきは相場まかせで値を付けること。そして指し値はこの値段で売ってくれ、と指定することだ。成りゆきだと多少の上下があるがたいてい買える。しかし、指し値の場合はその値でないと買えないので、売買不成立になる恐れがある。

信用取引



信用取引とは、貸借銘柄に限って株価の30%の代金を証券会社に払うことにより、売買できる制度の事だ。しかも指し値でないといけない。信用買いというのは、将来絶対に値上がりするんだが、今お金がない、という場合に使われる。信用売りは、いま値が下がる時だな、という場合に、証券会社からその株を借りてきて売り、もっと下がったところで買い戻して、その差額をもうけるというものだ。しかし、この予想がはずれるととても悲惨な事になるので注意しよう。

売り



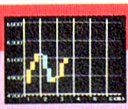
売りは、買いと同じように成りゆき、指し値の指定ができる。当然売りにも売買委託手数料がかかってくるのである。しかも、売りには取引税という税金までかかって来るのだ。この金額を頭の中にいれて売らなければならない。だから、株は買いよりも売り時の方が難しいのだ。もしも持ってる株が暴落したら売らずに、もういちどその株を買ってみよう。そうすれば単価は下がった分の半分になる。そうなれば戻り待ちしやすくなるってもんだよね。

決済



信用取引を行なったら必ず決済をしなければならない。決済とは、信用取引を行なった株は信用銘柄は3ヵ月、その他は6ヵ月以内に反対売買をしなければならないという事だ。つまり、信用買いしたら売らなければならないし、信用売りしたらこの期間中に買い戻さねばならない。このように信用取引した株は長期間保持することができないので、財産用に持つには不便だ。実際の株の売買には大口の信用売り買いのあとの6ヵ月（3ヵ月）後に注意しなければならない。

チャート



チャートは株の値の上下を表にした物である。判断材料としてなかなか使えるモノ。株というのは先に言った通り、業績などから判断するのが本道なのだが、お金がからまるとどうしても人の心がでてしまうのだ。その心理等がひとめでわかるのがチャートである。単純に言えば、ちょっと最近上がりすぎだな、という事で売り、ここらが底値だろうといって買い、ということになるわけだ。ただ、チャートは過去の物。将来つぶれるのか発展していくのかは読み取れないのである。

情報



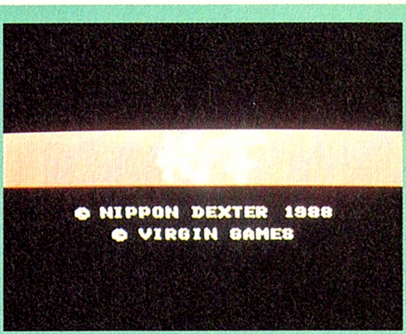
このゲームでは以外と情報が選別されている方だが、実際には氾濫しすぎて、なにが正確でなにがガセなのか判断しにくくなっているのが実情なのだ。

新聞などの情報の他に、友人からの情報と言うのがある。これがなかなかバカにできない。情報を的確に掴んでいる、もしくはその業種関係で働いていて妙に詳しいという人の話は特に重要なのだ。現実の社会でも、こういった人達と仲良くなるようにしなければならないのだ。（FさんTさんKさん今後ともよろしくねっ）

金がからむと人間が変わる!?

ということで、経済SLGの代表格である株式必勝学をプレイしてみた。株式ボードとか、株の売買とかなかなか本物に近くて、なかなか勉強になるんじゃないかな。あまった金を中国ファンドなんかに預けておくところや、株よりも不動産の方が大きく儲けられるところなんかも、まさに現実社会と同じだ。これぐらい現実の物に近づけたんだから、成りゆきのところや、売買手数料なども本物と同じようにすればよかった。オマケで、銘柄と値段を入れると売買手数料その他の料金が表示されると、もっと役立ったんじゃないかな。だけど実際に金が絡まないとものすごく冷静に見れるので、そうとう大バカな事をしないかぎり1億円たまってしまう。だけど実際に身銭切って株買ってやってる私は1円の上下に一喜一憂してるんだから、あんまり株には向いてないのかもしれないね。ま、株の売買がどうなってるかを知るにはちょうどよいソフトなんじゃないだろうか。



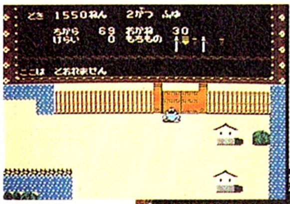


将軍

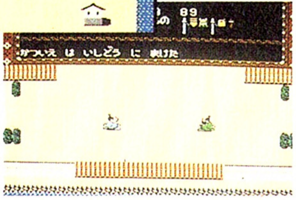
ヘクト	カセット	5月27日発売	¥5800

またまた、ちょっと変わったSLGが現れた。登場人物は大名から漁師まで全40名。全員が将軍をめざして、虚々実々の駆引きを駆使しあう。家来を増やすために策略をめぐらす。有効なのは武力か？　ワイロか？　下剋上と裏切りが渦巻く中で、将軍になるのは誰だ⁉

時は戦国、将軍に成り上がれ‼



▲うーむ、門が閉まっている。この先には、いったい何があるんだろうね



▶戦闘は見てるだけ。力と好戦度で勝負は決まるのだ。勝てば家来が増えるぞ‼

ゲームの目的は将軍になること。将軍になるには3つの巻物を手に入れなければならない。巻物を手に入れるには、20人以上の家来を従えること。家来を従えるには、戦闘で勝つ、買収する、持ち物をプレゼントする、の3つの方法がある。

これがこのゲームの基本なんだ。1度家来にしても、裏切られることもあるし、洪水・一揆・豊作・台風・大雪なんてイベントもあるし、なかなか奥が深そうなゲームだね。



▶おお、お堂の入口が開いている。中には何が？　実はワープゾーンなんだよ

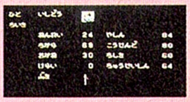


◀豊作を始め、洪水、一揆、台風、大雪なんてイベントも用意されてるんだ

誰を選ぶか⁉ それが問題だ‼

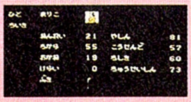
各職業の中から、1名ずつピックアップしてみた。個人差はあるが、その職業のおおまかな特徴みたいなものは、つかめ…ないか！　はたして参考に…なるのかなぁ？

大名◆いしどう◆



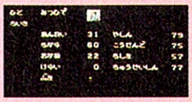
とりあえず、この人でプレイするのが正解かと…。

奥方◆まりこ◆



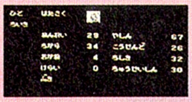
どうしても女性がいい！　とゆー人は、どーぞ。

武士◆みつひで◆



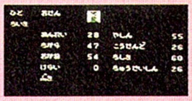
平均的な武士。少しなれてからの方がいいよ。

農民◆はたさく◆



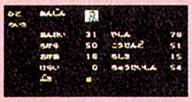
どーしても苦労してみたければ、使ってみてね。

商人◆おせん◆



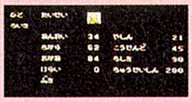
さすが商人、お金持ち。買収専門で行くんだろうな。

外人◆あんじん◆



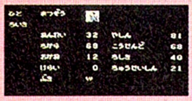
武士ほどじゃないけど、使えそうな気がする…。

僧侶◆たいせい◆



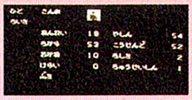
さすが僧侶だけあって、頭がいいし、お金持ち。

悪漢◆まつぞう◆



野心・力・好戦度は平均以上。やはり悪は強いか⁉

漁師◆さんま◆

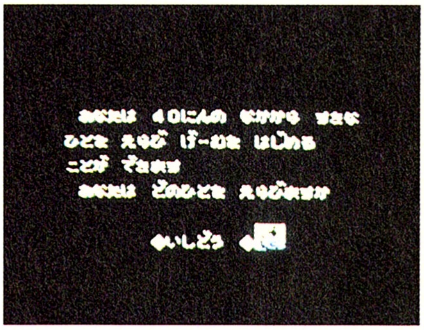


大ボケとゆーか、アホとゆーか。意外と使える？

まずは40名の登場人物から、誰か一人を選ばなきゃいけない。とりあえず40名の内訳を紹介しとこう。( )内は女性の数だ。大名3名(0)、奥方3名(3)、武士8名(0)、農民6名(3)、商人10名(5)、外人2名(1)、僧侶2名(0)、悪漢4名(0)、漁師2名(0)。将軍の座を狙う女性が、12名もいるんだね。

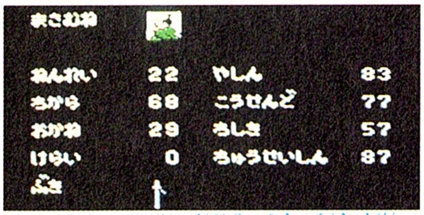
で、やっぱり有利なのは大名なんだ。武器も最初から太刀を持ってるし、金（ヒジョーに大切なのだ）も多めに所持しているしね。まずは大名を選択するのが、だとうなトコだろう。外人や漁師なんてのもオモシロそうだね、かなり苦労は多いと思うけど。

それにしても、40名の登場人物ってことは、40回は遊べるってことだね（職業が9種類あるんだから、最低でも9回はやれるね)。ジャンルがSLGだし、これって一生モノのゲームになるかもしんないね。



▲キャラクター選びは、最初に考え込むトコだね。初めは、大名から始めた方がブナンだけど…

9つのパラメーターに注意！



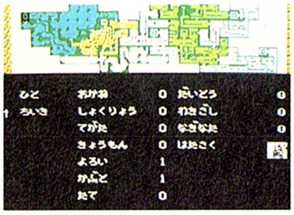
▲力は食料、野心は金、好戦度は武器、知識は経文・手形でアップする。また、ここには表示されないけど、体力・逃避値（戦闘で力がこの値以下になると、逃げ出す）・降伏値（同じく降伏する）なんてのもある

さて、各人は9つのパラメーターを持っている（ホントは表示されないものも4つあって、全部で13なんだけどね）。

1番大切なのは〝好戦度〟だ。これが大きいほど戦闘が有利になるし、体力よりも低いと戦闘ができない。アップするためには武器を手に入れればいい。次は〝ちから〟。大きければ大きいほど、戦闘の持続時間が長くなる。アップさせるためには、食料を拾うか、買う。〝お金〟。このゲームのポイント。買物の他に、買収や、家来の忠誠心を上げるために必要。増やすには拾うか、戦って勝つ。ちなみに家来の忠誠心が50以下になると裏切るので、家来のパラメーターにも注意。また、家来が他人に負けると、負かしたヤツの家来になっちゃうから、〝ちから〟や〝武器〟にも気を配ってやろう。それにしても〝お金〟のMAXが200ってのはキツイなぁ。

アイコンを使いこなせ！

このゲームには8種類のコマンドがあるんだけど、すべてアイコンで選択するんだ。それほどムズかしいコマンドはないから、それぞれのアイコンの意味をしっかりつかめば、プレイはテンポよく進行するだろう。早いトコ、アイコンの意味を理解しちゃおうぜ。

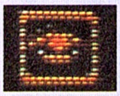


◀〝見る〟で〝地域〟を選ぶと、どこに誰がいるかとか、アイテムが落ちている場所とかが分かるんだぜ

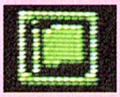

これは〝拾う〟。武器や防具は拾うしかないし、食料も落ちているから、たびたび、お世話になるコマンドだ。

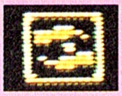

そのものズバリ、〝戦い〟。とーぜん戦う時に使う。家来と金を増やすためには、なくてはならないコマンドだ。

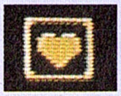

こいつは〝捨てる〟。食料・金以外のアイテムは持てる数が決っている。〝捨てる〟ことも重要なのだ。


シミュレーション画面に切り替えるのは〝見る〟。マップや各人のパラメータ、アイテムの位置なんかが分る。


家来ができたら〝命令〟をすることも可。主人公の代わりに戦わせたり、アイテムを集めさせたりできるのだ。


こーゆーゲームだから、〝セーブ〟はとーぜんついてる。やっぱり、こまめなセーブが必勝法かな？


買収したり、忠誠心を上げるために〝渡す〟ことも多い。アイテムだけじゃなく、〝ちから〟を与えることも可。


♡マークは〝話す〟だ。同一画面にいれば、離れていても話せる。重要なヒントが聞ける…かもしれない…。

アイテムだって重要だっ!!

武器や防具、食料を始め、アイテムも10種類以上、登場する。武器は好戦度がアップするし、防具は体力（表示されないパラメーター。戦闘の持続力が変化）、食料は力の回復と、大事なものばかりだぞ。

ただし、食料以外のアイテムは6個までしか持てないから注意すること。武器・防具をバランスよく集めてもいいし、太刀ばかり6本持つことも可能だ。この場合は太刀の数の分だけ〝好戦度〟がアップするんだね。つまり、いま何が必要か、よぉーく考えることが必要なワケだ。いちおう下でアイテム紹介をしておく（これで全部じゃないよ）から、何が必要か考える時の参考にしてくれよな。

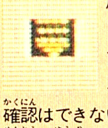


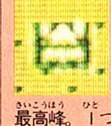
◀アイテム集めも大切。自分のパワーアップだけじゃなく、人にあげて家来にすることも可能

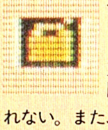
アイテムの御紹介！

ゲーム進行上、大切な役割を持つアイテムたち。しっかり覚えて役立てよう！

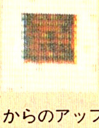

なぎなた　女性にも使いこなせるのです。好戦度が10アップします。


盾　体力がアップする。目で確認はできないけど、戦闘が有利になる。

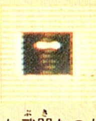

鎧　体力アップ・アイテムの最高峰。1つ選ぶなら、やっぱりコレだ！

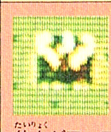

手形　これがないと、関所が通れない。また、知識もアップする。


米　日本人の力の源なのである。ちからが大きくアップするのだ。

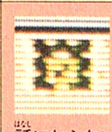

魚　海辺へ行けば拾える。ちからのアップは中くらいなん。


太刀　武士の魂なのである。好戦度が19アップするのである。

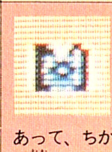

脇差　誰にでも使えるお手ごろな武器なのだ。好戦度は8アップ。


兜　これも〝盾〟と同じように、体力がアップするアイテムなのだ。


経文　知識がアップするんだけど、どうもそれだけじゃないらしいんだ。


お金　これを稼ぎまくらないと話にならない。超重要アイテムだぞっ!!


栗　森の中によく落ちてるぞ。拾うと、ちからがすこぉ～し、アップする。

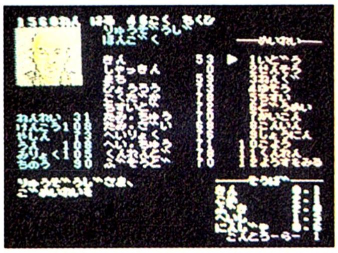

酒　百薬の長と言われるだけあって、ちからがかなり大きくアップするぞ。

信長の野望

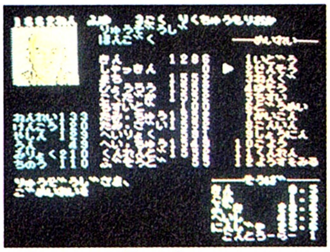
光栄	カセット(B・バックアップ付)	発売中	¥9,800

前にスタート時に30代後半の大名では、日本統一はムズいって書いたけど、前言撤回／　40代どころか50代、60代の大名でも統一できるかもしれないぞ／　今、大名の長寿の秘密をキミに〃

なんと大名はイジョーに長生きできるのだ！



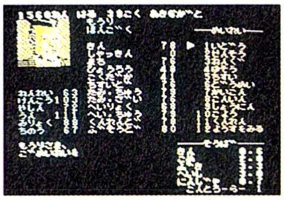
▲私の愛用大名は46国・筑肥の竜造寺隆信なのである。スタート時は31歳なのである



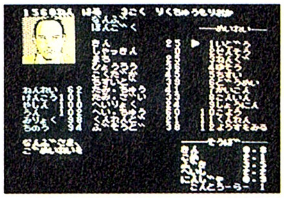
▲歴史では1584年にお亡くなりになっているのだが、我が竜造寺は、今、133歳である

まずは右上の写真をよぉーく見てくれ。なかなかスゴイ国力だろう。いや違う違う。見てもらいたいのは国力なんかじゃなくって、西暦と年齢なんだよ。西暦は1662年、年齢はなんと133歳〃　ナミじゃないだろ。ゲームのスタートが1560年だから、102年、400ターンが経過してるんだぜ。こんだけあれば、日本50ヵ国の統一なんて楽勝なんだずえい！

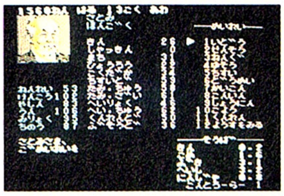
長生きのさせ方は、カンタンだ。前にも書いた毎ターンセーブをやればいいワケね。あとはコンジョーなのだ。“高齢で死亡”しちゃったら、すぐにロードする。“病気”になっても、すぐにロードする。これでキミの大名も、100歳以上生きられる／　で、何歳まで生きられるか…は、まだ確認できてまへん。それに関しては、現在進行中なんで、おいおい報告できると思うよ。乞う、ご期待／　なのだ。



◀63歳と最年長大名である39国・安芸長門の毛利元就。国力も豊富だし、全国統一ができるかもしれないね！



◀62歳の3国・陸中盛岡の南部晴政。回りに強敵はいないけど、この国力じゃ苦労は目に見えてるか



◀13国・安房の里見義堯は53歳。十分に全国統一を狙える“若さ”なのだ、実は。2回目以降にやってみる？

フリートコマンダー

アスキー	カセット(256kb+256kb)	発売中	¥5500

この各艦船別データ表は、いつか掲載しようと思っていたらチャンスがなくなってしまったので、今回特別に載せてもらうことにした。これでフリコマは完璧だぜっ／

艦によって微妙に違う！

右の表は、各艦船にどれだけのダメージを与えるのか等のデータを表にまとめたものだ。こちらが無傷で戦った場合、敵にどれだけのダメージを与えるかが一目でわかるだろ？

その後ろの速度は、１回につきの移動距離、射程はそのまま射程距離、命率は命中率（敵と接近すれば命中率は上がる)、耐久は耐久力（０になると沈没）、経済は経済価値を現わしたものだ。各艦、航空機によってデータが若干異なっている。しかし、この微妙な差が戦局に大きな役目を果たすことになるだろう。例えば同じ攻撃機でも小型空母が搭載しているのは移動距離、攻撃力共に優れている。これは後半への温存兵力にすべきだ、というこ とになるわけ。この表をコピーするなりして、キミの戦いに役立ててほしい。

対	センカン	クチクカン	クウボ	コクウ	センスイ	ギョラ	ユソウ	コウクウ	トシ	速度	射程	命率	耐久	経済
戦艦ヤマト	45	45	30	30	30	10	25	25	120	50	60	60	120	550
戦艦ナガト	40	40	30	30	25	10	20	20	120	60	55	55	100	540
駆逐艦フブキ	30	25	25	25	40	10	20	15	100	90	40	50	70	500
駆逐艦サギリ	25	25	25	25	35	10	20	20	100	80	45	50	65	490
潜水艦イ―16	35	30	25	25	10	5	20	5	0	60	45	60	50	480
魚雷艇ユウガオ	25	20	25	25	10	10	30	15	0	110	45	60	20	400
大型空母アカギ	5	5	5	5	5	5	5	30	20	50	50	50	75	510
大型空母カガ	5	5	5	5	5	5	5	30	20	60	50	50	70	500
小型空母ソウリュウ	5	5	5	5	5	5	5	25	20	70	50	50	60	480
輸送船しらね	5	5	5	5	5	5	5	5	0	30	50	50	30	500
輸送船いすず	5	5	5	5	5	5	5	5	0	30	50	50	30	500
戦闘機AF-021	5	5	10	10	5	10	5	40	50	245	55	60	40	100
攻撃機AA-971	35	40	30	30	15	10	10	5	200	170	45	50	50	100
爆撃機AB-991	20	30	35	35	20	15	15	5	250	180	45	50	40	150
戦闘機KF-022	5	5	10	10	5	10	5	40	50	250	55	70	40	100
攻撃機KA-972	35	40	30	30	15	10	10	5	200	170	15	55	50	100
爆撃機KB-992	20	30	35	35	20	15	15	5	250	180	45	55	40	150
攻撃機SA-TE1	35	40	35	35	15	15	15	5	230	240	45	55	50	150

シミュレーション パラダイス 天国

日頃の意見のぶつけどころがないとお嘆きのシミュレーションゲームファンよ。今号もこんなコーナーがある。便利な世の中……



連載エッセー タイレル辻の考えるピント

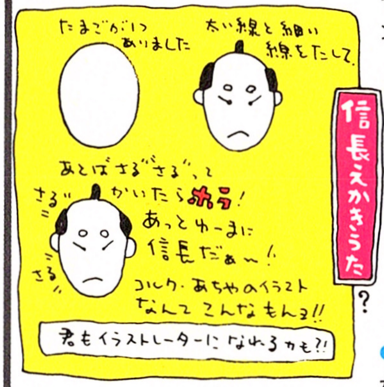
えー、タイレル辻でございます。前回の反響はものすごく…と書きたいところですが、前号が出るときにこの原稿を書いてるので反響があるわけないんですよね。というわけで、このコーナーへのおたよりを募集してます。内容はなんでもいいんです。できればウイザードリィ友の会規模にまでしたいと、思っているわけですからね。

てなわけで慎重と大胆、ということだけど、これはそのゲームによって違うんであまり一概に言えることではない。よーするに、慎重になりすぎて攻撃のタイミングを逃したり、大胆し過ぎて逆にやられてしまう、ということをするなといいたいわけなんだ。

ウォーSLGの場合、特に攻撃のタイミングが重要となってくるのはもうみなさんご承知の通り。例えば、ある地区を攻撃していたとする。敵はもう一息で壊滅状態だが、こちらも相当な被害を受けている。この場合押すべきか引くべきか、と悩む場合が多い。もしも押し切れなかったらこちらの被害が増えるばかり、かといって引けば敵に回復の時間を与えてしまう事になる。まあ、このあたりだったらなにも問題はない、健全なSLGの葛藤みたいなものだ。だけど、あまり慎重すぎて、いたずらに日々が過ぎてしまう場合がある。これはやりすぎ。慎重はやり過ぎると臆病という事になってしまうからね。ガッチガチのボードSLGの場合は綿密な計算をしないと勝てないんだけど、初級中級レベルだと、大胆に行動した方がかえってうまくいくのだ。これはなかなかおもしろいもので、たいていのファミコンSLGに言える事らしい。ここでいう大胆とは考えられた大胆の事ね。なーんも考えずに動くのは大胆とは言わずに、無謀というんだよ、よく覚えておくように。と、とりとめのない話をしてるうちに残りが少なくなってきた。また初級の、抽象論しか振ってないわけだけど、だんだんとマニアックな内容になってくからね。そんじゃまたっ！



読者から



●へえ～。ナムコから三国志がでるんですって。びっくりしました。光栄も出すんでしょ。こりゃスゴイや。思わぬところで、三国志VS三国志の激突が始まったのでシミュレーションファン（特に中国モノ）の私にとって喜ばしいこと、この上ありません。シミュレーションに限らず、今までのファミコンゲームって、常に「敵」と「味方」（プレイヤー）」の考え方しかなかったでしょ。ここはやっぱり三国志あたりでバキっと「第3者の存在」をうまーくシミュレートしてほしいですね。漢字をいっぱいつかうゲームだから、大変だろうけど光栄もナムコも頑張ってほしいな。どっちにしろおいらは2本とも買うけどさ。

そうすれば、今までのゲームのパターンを、根本から変えることになるぞ！

〈東京都・ラストエンペラー〉

●タイレル辻さん。見ましたよ。PCエンジン「邪聖剣ネクロマンサー」のエンディングでお名前を。天空の城では敵として〝タイレル〟も出てきましたね。悪い気がしたけど勝たせていただきました。えっ、お呼びでない。

〈東京都・こりゃまた失礼いたしました〉

●Vol.10で「アートオブウォー」がなかなか良いと紹介されてましたが、僕はどうしてもこのゲームだけは好きになれません。人が血を出して倒れていくのがリアルすぎるし、設定次第ではすぐに新しい兵士が補給されるので、人間の命があまりにも軽く感じられるからです。そのためか、戦いのあとのガッツポーズも、なぜかとてもむなしく感じます。

〈大阪府・小西孝昇〉

あて先は本誌編集部シミュレーション天国まで

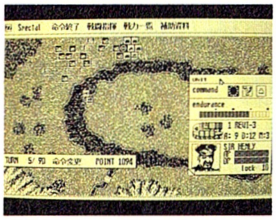
パソコンゲームおすすめ情報

西暦2288年、世界は地球連邦政府に統括されていた。核兵器は撤廃され、人類誕生以来初めて、完全平和が達成されたのだ。だが、やがて問題が発生する。異常なまでの出産率の低下と、若年層の無気力化、遺伝病の蔓延である。連邦科学アカデミーは、〝攻撃本能〟〝征服欲〟の欠如が原因であることを指摘する。人類の活性化と発展的進化をめざして、連邦政府は疑似戦争の実施を決定したのだった。

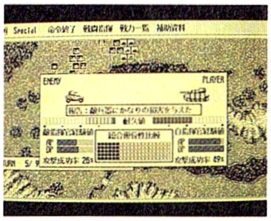
これがシステムソフトの新作SLG「LORD OF WARS」のBGストーリーだ。キミはこの戦争ゲームに参加して、莫大な賞金と「Lord of Wars（戦場の覇者）」の称号をめざすんだ。

プレイヤーは歴史上有名な軍人のクローンを指揮官にする部隊を指揮（ちょっとややこしいね）して、コンクエスト島（全20エリア）を制圧するワケだ。最初に与えられるユニットは、REVⅠ型陣地車1台、EDGE型重戦車2台、ZIGG型装甲車2台、WORKER型修理車1台の計6台。勝ち抜いて行けばユニットも増えるし、指揮官のレベルも上がって行く。

操作はマウスだけで簡単。1つのマップの広さも適当。大戦略ゆずりの戦闘シーンもなかなかコーフン。指揮官を育てる楽しみも◯。本番のシナリオモード以外に、練習用トレーニングモードがあるのも親切。初心者でも十分に楽しめるゲームに仕上がってる。さすがSLGのシステムソフト！　はっきり言って、私はハマってます、今。



◀戦闘は交互に撃ち合う。カーッとアツくなる一瞬だ



◀なかなかフンイキがあるモノクロ画面。シブいねぇ

なんとなくSLG的な本の紹介 BOOK GUIDE

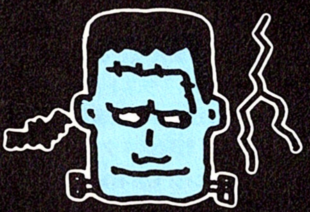


童門冬二著
講談社文庫刊
（定価360円）

この本は、そこらの信玄の歴史書ではない。信玄がどの様にして甲斐の国をまとめたか、その方法や考え方を解説した本なのである。父・信虎の激しい気性のため忠誠心の低かった国を統治した信玄は、まさに戦略SLGのお手本。どうして天下を取れなかったか、という視点も参考になる。サラリーマン向けっぽいけど、中高生にも十分。

怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



邪聖剣
ネクロマンサー

by 北枕獲

重大発表！ネクロはクトゥルー神話だ！

どぉーもぉー、ターミネータ辻の二番弟子、いきなり連載が決まり狂気乱舞の北枕獲であります。以後、お見知りおきを！

て、第1回は「邪聖剣ネクロマンサー」に出てくる怪物どもだ。このゲームの制作にターミネータ辻が関わってることは知ってるよね？　とーぜん弟子である私も参加しているのだよ。何を隠そう、私はネクロに出てくる怪物どもの、父親の一人だったりするのだ。

ハワード・フィリップ・ラヴクラフトは1890年、アメリカのロードアイランド州プロヴィデンスに生まれた。と、いきなりアメリカの怪奇小説作家H・P・ラヴクラフトの話を始めちゃうのには、ちゃんとワケがあるんだよ。彼はCthulhu（クトゥルー、クトゥルフ、ク・リトル・リトルなどなど、日本での発音の仕方は千差万別。ここでは一番メジャーだと思われるクトゥルーを使うことにするね）神話と呼ばれるシリーズがあるんだ(ホントなら、ここで神話について書きたいんだけど、それをやるとスペースがなくなっちゃうからパス。ただクトゥルー神話は彼以外の作家によって、現在も書き継がれている。日本にも栗本薫の『魔界水滸伝』や風見潤の『クトゥルー・オペラ・シリーズ』なんかがあるから、興味がある人は読んでみてよ)。このクトゥルー神話に登場する神々の名前……アザトート、ヨグ・ソトート、ハストゥール、ナイアルラトホテップ、ツァトゥグァ……そう、ネクロで最後の迷宮を守る魔物たちの名前によくにてるだろう。彼らこそ、あの魔物たちのルーツなのだ。つまり、ネクロってのは神々との戦いだったんだぜ、実は。もっとも神といっても、彼らは〝別の世界の神々で、この世界を狙っている侵略者〟って設定なんだけどね。デザインもなかなかだっただろ？　えっ、まだ見てない？　……がんばってラストまで行ってくれ、すっげーから。でもね、残念ながら彼らの姿を正確に描写する能力を人間は持っていない。だから、あのデザインもずいぶんおとなしいものになってしまったんだ。もっともっとブキミなデザインにしたかったんだけどね。

他の怪物どもについても少し。いやあ、コイツらに関しては、いくらでもネタがあるんだね。ネーミングの由来とか、デザインの秘密とか。たとえばゾッキーベアなんて大笑いだしさぁ、アグミーとか、バスガネードとか、ズーガとか……。

おっと、もうスペースがないじゃないか！　これは次回に続く……かな？　今回は第1回ってゆーこともあって、イマイチ文章がカタかったけど、次からは、もっともっとブットぶかんね。第2回「邪聖剣ネクロマンサー　その2」お楽しみに！（編集長、引いっちゃったけど、いいすよね!?）

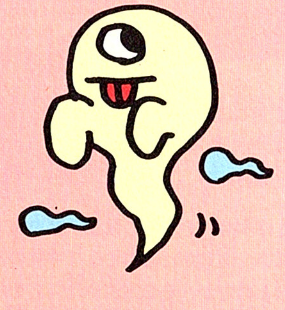


▲こいつら、クトゥルーとは関係ないけど、ブキミでしょ。ラストの敵はスゴイよぉ！

電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



まずは世界一短いホラーから…

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

さて、怖い怖い話をはじめよう！

じき夏である。海である。

だから女の子は水着である。

本筋になんの関係もないのでやめておく。

夏には怪談がよく似合う。いや、似合った。今じゃ年じゅう怪談である。そしてそれはホラーと呼ばれるようになった。ホラーの時代がやってきたのだ。人はこれを世紀末と言う。だからこんなコラムがファミコン雑誌に載ったりするんだろうなあ。でもホラーは面白い。いかに面白いか、を皆さんに伝えたい。お、真面目になってきた。

いけない（なにが）。

では、世界で一番短いホラー。ある有名な作家が考えたやつだ。

世界が滅んで、男がたった一人生き残った。夜のしじまのなか、廃墟と化したビルの一室に男はいる。とその時ドアにノックの音がした——。

どーですか。こちらを得体の知れないところに連れだしといて、で、そのまま置き去りにしてしまう。その宙ぶらりんの怖さ。これがホラーの味だ。

く、眠くなってきた。今、この原稿を書いているのは夜中の2時である。ここのとこ夜ふかしばかり。悪い子だろ。とその時、脇にあるコンポのプレイヤーからフロントローディング式のテーブルが、ヴィーと言いながらひとりでにせり出してきた。プレイヤーの上に三段重ねのアンプ、チューナー、デッキはちゃんと静かにしている。

なにしろ電源は切ってあるのだから。

これは本当の話だ。もう何回目だろうか。慣れてしまったが、機械のように無機質のものが勝手に動くのは、あまり気持ちのいいものではない。

ある国で、ある科学者が精巧なダンス用の自動人形を発明した。にこやかな笑みを浮かべて、タキシード姿に身を包んだハンサムな男の人形だ。

パーティの晩、科学者は一人娘をこの人形と踊らせた。実に完璧で優雅な人形のステップ。周囲の連中はたまげた。なんと見事な発明だろうか。

そろそろ娘は踊り疲れてきた。で、ダンスをやめようとする。するのだが、人形は娘を抱きしめて離さない。実に完璧で優雅なステップ。やがて人形の動きが速くなる。どんどんどんどん速くなる。娘が失神した。その娘をびゅんびゅん振り回しながら、ハンサムな笑みを浮かべて人形は踊り続ける。いつまでも。

というのが外国の小説にある。恐怖と笑い、背中合わせのグロテスク。

あっ、キョンシーの話をしようと思ったのに、お時間なので次回まわし。しかしテンテンは可愛いい。ではでは。



▲イラストも筆者だったりする

田尻の

パックランドでつかまえて

—極私的ゲーム進化論—

A CATCHER IN PACK LAND



連載①

スペースインベーダーの青春物語

by 田尻智



1978年、スペースインベーダーの夏

その頃、僕はインベーダー達と夢中になって戦ってた。インベーダーっていうのは、一大ブームにもなったあのスペースインベーダーのことだ。

中学校のクラスの男子、半分以上はこのスリリングで戦略的なテレビゲームに魅せられていた。放課後などには先生に内緒でゲームセンターに集まって、ゲーム大会をやったりして、なかなか友達とのコミュニケーションの場にもなっていたのだ。

そんな中で、月のこづかいのほとんどをインベーダーとの戦闘代につぎ込んでいた僕は、腕にはちょっとばかり自信があった。高得点はもちろん難しいテクニックもこなしてゲーム仲間には一目置かれる存在になっていた。

しかし、その僕がどんなにシャカリキになってボタンを叩いても得点を抜けないライバルがいた。それはとなりのクラスのM夫だ。M夫は、学校ではほとんど話すことはないが、ゲームセンターへ行くと、必ずといっていいほどよく顔を合わせるので、いつの間にか2人で得点を競うようになっていた。

ヤツの指さばきは絶妙だった。彼の手にかかると、インベーダー達はまるでビームに吸い込まれていくように、撃たれて消えていく。僕が5万点の壁を越えて狂喜乱舞していた時、M夫はすでに10万点をひねり出し、次のギャラクシアンなる侵略者と戦っていた。ヤツは、インベーダー達の考えていることが読めるように思えた。

僕はM夫の黄金の指の秘密が知りたかった。クラスで1、2の成績で進学塾にも通う彼の指を、何がそれほどまでにすばやく走らせるのか知りたかった。

その謎が解ける日は、間もなくやってきた。僕はある日曜の午後、M夫の家にひとりで遊びに行った。その彼の部屋は、中学生にしてはぜいたく過ぎるほど広く、机にはTK−80という日本で初めて発売された20万円相当のパソコンが置かれていたのである。

コンピューター。当時この言葉は、まだ今のような日常的なイメージはなくて未来を予感させるロマンに満ちていた。

その時、僕を雷で貫くようなショックが襲った。なんとM夫はそのパソコンでスペースインベーダーをしていたのだ。イカやカニ型のインベーダー達は、スペードやダイヤのマークで代用されてはいたが、M夫の部屋にはパソコンによって確かにインベーダーゲームが再構成されていた。

僕はそのブラウン管のスペードやダイヤのマークを見た瞬間、M夫の黄金の指の秘密を知ったような気がした。自分の家で100円玉を浪費することなく、好きな時に好きなだけスペースインベーダーができる。パソコンはすごい！ この時僕の心はすっかりコンピューターというものに魅せられてしまっていた。自分の手で、スペースインベーダーが創れるということに。

そして翌週の日曜日、僕は中学生に許されるおこづかいの限界である3万円を握りしめて、あこがれのパソコンを買うために秋葉原へと向かった。しかし、店の前まで来てビックリ！ どれもこれも御値段は20万円前後、高いものは40万円以上するではないか。値札のあまりの0の多さに、庶民の僕は目がクラクラして倒れそうになった。

その時、妙に安いパソコンが目に入ってきた。MZ−40Kという商品だ。となりに置いてあったMZ−80Kの方は20万もする高価な代物だが、こっちはなぜか2万9800円と非常にリーズナブルな御値段だった。

箱のMZ−40Kの表示の横の「マイコン博士」の文字が、いかにも安物という感じで気にかかったが、もう今の僕に選択の余地はない。サイフからすべての財産を店のおやじに渡すと、すぐに帰路についた。帰りの電車の中では嬉しくて一秒でも早く箱を開けてしまいたくてたまらなかった。そして、自作のインベーダーゲームを前に、初めて僕を尊敬の目で見るM夫の顔が目に浮かんだ。

しかし、MZ−40Kはやっぱり3万円の大バカコンピューターだった。しょせん3万円の品物だった。電源を入れてみてガク然とした。MZ−40Kが実行できる一番知的なプログラムは、「電子サイコロ」だったのだ。インベーダーはおろか、ミサイルの一個でさえブラウン管に映しだすことはできなかった。

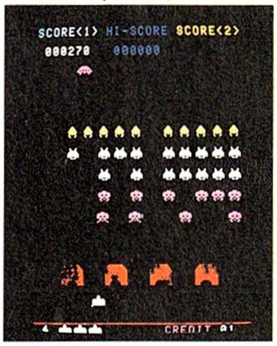
結局、中学時代、ついに僕は一度もM夫に撃ち勝つことはできずに終り、そしてM夫は、ある国立大附属高校へ進学していった。そのせいか会うこともほとんどなくなった。

しかし、あれから僕は、ずっとコンピューターにインベーダー幻想を持ち続けていた。やがて高校一年の夏、バイトで貯めた20万円をはたいて、一台のパソコンを手に入れた。そして半年後には、自分の家のブラウン管にインベーダー達との戦いを再現することに成功したのだった。

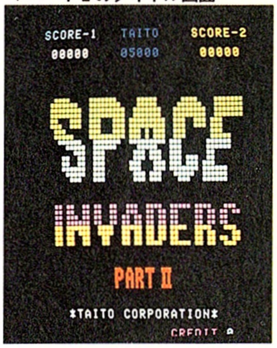
勇ましく攻めてくるインベーダーの大群、彼等を自分のブラウン管で見た時、初めて僕はM夫やインベーダー達に撃ち勝てたような気がした。

▼『スペースインベーダー』（タイトー社　1978年）。通称『ブロック崩し』で知られる『ブレイクアウト』（アタリ社　1976年）と、映画『スターウォーズ』の影響下から生まれたビデオゲーム。日本では、社会現象的大ヒットとなり、街のいたるところのボーリング場やパチンコ屋、釣り堀などが、ゲームセンターに建て変えられる光景が見られた。

▼スペースインベーダー



▼パート2のタイトル画面



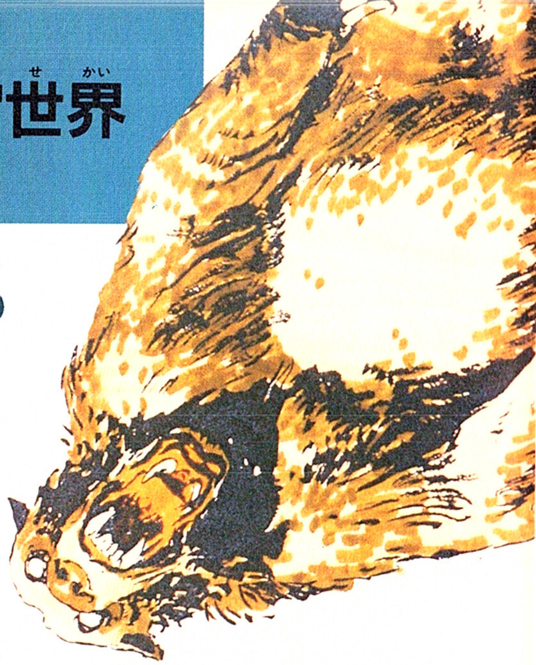
華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春 ⑥

BY BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作　イラスト／末弥純・品川るみ



前号までのあらすじ

地下迷宮深くに潜む大魔術師ワードナの首を獲るべく、日々怪物相手に修練を積むスカルダ一行。しかし新メンバーである魔法使いバルカンの造反によって、リーダーのスカルダは彼との対決をする羽目になる。緊迫するパーティ内。バルカンが今まさに、最強の破壊呪文を唱えようとしたその時、突如襲撃してきた怪物のおかげで二人の衝突はまぬがれ、僧侶ベリアルの説得で再び一行は冒険を再開する。が、スカルダの気は重かった……。

SCENE 7

§ DARK ZONE 1

ワードナの迷宮のところどころには、ダークゾーンと呼ばれるポイントがある。その一帯はその名の通り真暗闇で、通常冒険者たちが携帯している小型ランプの光はおろか、強力な魔法の光すら照らすことができない。それどころか、普通なら地下にいる間半永久的に持続する魔法光の効果まで消し去ってしまうのである。

限りなく闇に近い、濃密な暗黒の霧、というのが最も適した表現だろうか。光を全て呑み込んでしまうガス状の生命体のようでもある。ワードナの造り出した魔法の力場とか、悪魔どもの棲む異次元・魔界の干渉が強い場所など諸説あるが、今だに正体のはっきりしない謎のエリアである。



地下1階の中心部からも、このダークゾーンは縦横に伸びている。鼻をつままれても判らない闇であるから、冒険者の誰もがここに足を踏み入れるのを嫌う。幾度となく通り抜けている熟練のパーティすら迷うことがあるのである。

しかし7レベル以上に認定される頃になると、どの冒険者もダークゾーンに入らないわけにはいかなくなる。その先に、地下4階まで一気に降りていけるエレベーターが設置されているからである。

全10層のうち、地下8階までは各層に一つ設けられた階段によって一層ずつ潜っていくことができる。しかしそれだと入り組んだ迷宮の全域を歩き回る必要があり、しかもワードナのいる最下層には辿り着けない。

そこでかつてトレボーの放ったワードナ討伐隊が設置したのが、地下1階から4階、そして4階と9階をつなぐ二つのエレベーター

主な登場人物

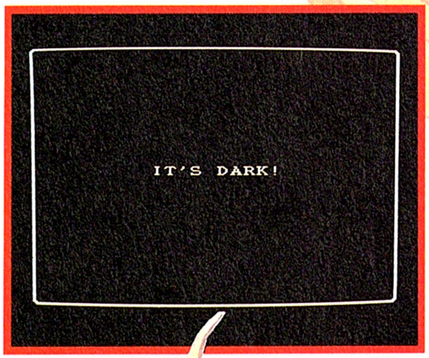
- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかりだ。善。
- ジャバ………パーティの一員。もとは盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- カディ………レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ…………レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……シルバー亡きあとのパーティの一員。謎の魔法使いだ。悪。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。迷宮の地下10階に住まうといわれている。



であった。実力のある者なら、このコースでごく短時間に地下10階まで行くことが可能なのである。

そのダークゾーンの中を、スカルダたちは黙々と進んでいた。

ねっとりと、まとわりつくような空気である。まるで、水中を歩いているような重苦しさだった。しかしそれは湿気ではなく、もっ



と別の、得体の知れないエネルギーが闇の中に満ちているためである。このエネルギーこそ、強力な魔法の光をも消し去る源のようだった。

一行は、声ひとつたてずに歩いて行く。金具のぶつかり合う音と、押し殺した息遣いだけが、この闇の中で互いの存在を知らせる手掛かりである。

スカルダは前にジャバ、背後にガディの気配を感じながら、眼を閉じて歩いていた。どうせ見えないなら、いっそ見ないつもりでいたほうが他の感覚が研ぎ澄まされるだろうと、ダークゾーンに慣れ始めた頃からずっと続けている癖であった。

それまでは眼を閉じたところで何か変化がある、という訳ではなかった。ただ眼を開けていても見えない、視覚を失ったような不安感を打消すのに役だったぐらいである。

しかし今は眼を使わないことで、驚くほど周囲の気配が読み取れる。ちょっと集中すれば、最後尾のサラの呼吸音まで聴こえてきそうだった。

それが昨日の修行の成果だということを、スカルダは悟っていた。侍に必要な〝気〟の鍛練のおかげで、他人の気配にも恐ろしく敏感になっている。転職による五感の減退のせいで不安を感じていたものの、この能力を使いこなせればそれを補って余りある。

他人の〝気〟を読む能力に気がついたのは侍としての初の戦い——数十分前のオークとの一戦の最中だった。あの時は眼を閉じてはいなかったが、剣先の一点に視覚を集中することで向かい合うオークの気配が手に取るように伝わってきた。

あの時のオークが放っていた気配は驚きと怯えだった。今、冷静に思い出してみると相手の感情までも読み取っていたのである。

転職の道場で訓練されるとはいえ、侍が己の〝気〟を操り、他人の〝気〟を読めるようになるには普通百回近い戦闘を重ねなければならない。たった一度の戦闘で、侍の本領ともいうべき能力を使いこなせるようになったスカルダの素質は、大したものだと言えよう。

パーティのメンバーの気配が入り混じる中、スカルダはバルカンの〝気〟を感じ取ろうと試みていた。

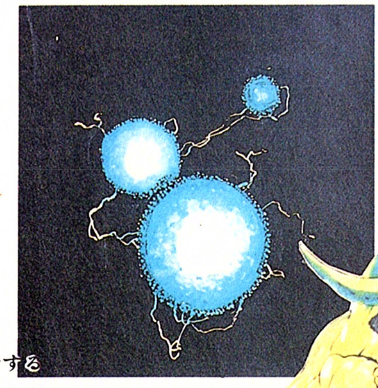
先刻、あわや殺し合いになりそうだった相手である。モンスターの襲撃という邪魔が入らなければ、確実にどちらかが死んでいただろう。

——いや、死んでいたのは間違いなく俺だった。

バルカンと対峙したあの時を思い出すと、そんな考えが心の中に暗雲のようにわきあがってくる。

バルカンが爆炎の印を結んだ瞬間から、自分がどう行動しても殺されていたという思いが、確信に近い生々しさで頭から離れないのだ。

——俺は奴の行動が読めなかった。どう切りつけても奴にかわされてしまいそうで、一歩踏み込むことができなかったんだ。



オーク相手の時とはまるで違っていた。

肉体的な動きは、〝気〟の起伏のあとをなぞるようにしてやってくる。〝気〟の動きさえ判っていれば、次に相手が何をするのかがおぼろげながら予測できるのである。オークの時は、指先の動きまでが全て伝わってきた。

それがバルカンと向かい合った時にはかけらも読み取れなかった。〝気〟がまるで感じられないのである。

目の前にいるバルカンが実体のない幻のようだった。

その不安がスカルダの動作を抑制していたのである。五体に鉛を詰め込まれたように身動きがと



れなかった。

蛇に睨まれた蛙のようなものである。それを思うとスカルダの中に怒りにも似た感情がこみあげてくる。バルカンに、ではない。自分自身に対する激情である。

——何のために侍になったのだ！

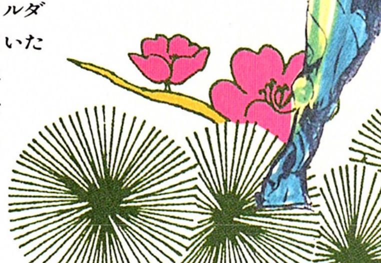
強くなりたいと願う自分が、恐怖を感じた自分を罵倒しているのだ、と思った。戦士であればあの時何の迷いもなく切りかかれただろう。それが〝気〟にとらわれすぎて思い通り戦うことすらできなかったのだ。

転職したての今、同じ前衛クラスのジャバやガディに負けるのは納得がいく。レベル1の侍がレベル13の戦士や忍者相手に勝てる筈もないからだ。

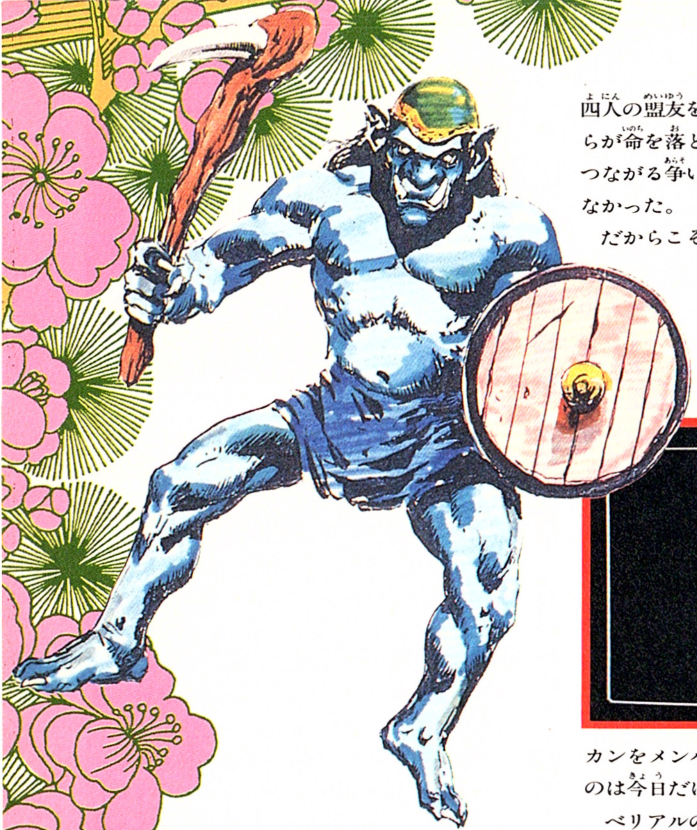
だが、最も肉弾戦に向いていない魔法使いのバルカンに威嚇されたのは許せなかった。このことはたとえこのあと自分がどれだけ強くなろうと忘れられないだろう。

本音を言うなら、もう一度バルカンと戦って、刺し違えてでも奴を倒したかった。しかしそれはできない。独りだけの冒険行ならいざ知らず、スカルダは





天鵞絨の闇の片隅に潜む隠者の力、不思議なことよ



四人の盟友をかかえたリーダーである。どちらが命を落としてもパーティの戦力ダウンにつながる争いを自分から始めるのはいただけなかった。

だからこそ腸の煮える思いで、再びバルカンをパーティに入れて行動しているのである。

"今日の冒険を終えればお主も本来の調子を取り戻せるはずだ。そうすれば無理にバルカンをメンバーにする必要もない。辛抱するのは今日だけだ"



ベリアルのこの囁きも、スカルダが折れる一因となっていた。同じ善の、しかももっと戒律の厳格な僧侶のベリアルが、自分を曲げてまで己の実戦訓練につき合ってくれているのでは、一日ぐらい耐える気にもなる。

それでもせめて、さっきは微塵も感じられなかったバルカンの気配ぐらいは察知してやりたかった。スカルダの意地である。

しかし、やはりバルカンの気配はない。あたかも独り隊列を離れてしまっているかのようだった。

ふとスカルダは、闇の中に溶け込んだバルカンが音もなく忍び寄ってきたような錯覚に襲われて眼を見開いた。だが見えるものは変わらず、黒一色の暗闇である。首筋に冷えたナイフをつきつけられたような寒気を味わいながらスカルダは首を振った。

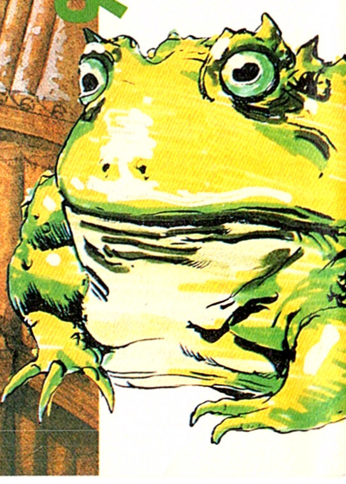
「そろそろ例の小部屋だぜ。どうするよ、スカルダ」

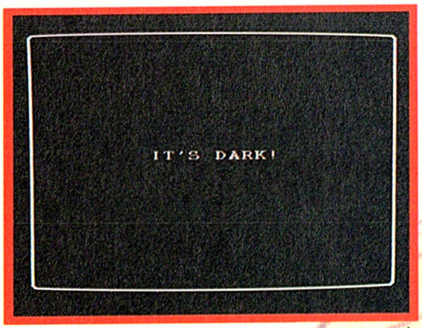
前方からジャバが呼びかけてきた。足を止める気配を感じ、スカルダもその場に立ち止まる。続くガディたちも次々と動きを止めたようだった。

「あ痛っ」最後尾でサラが声をあげた。バルカンが止まったのに気付かず、その背中に鼻先をぶつけたのだ。

ジャバの言う例の部屋とは、ダークゾーンの中間点にある小部屋







のことである。どうする、と聞いたのは、寄るのか素通りするのかどっちだ、という意味だ。

「寄っていく」スカルダは躊躇せずに返答した。「シルバーのことを伝えなくちゃな。俺だけで……いや、サラも一緒に来てくれ」

「ええ、いいわよ」鼻のぶつけかたがひどかったらしく、涙声で応えがあった。ジャバがくっくっと笑いを噛み殺している。

「じゃあジャバ、しばらく待っててくれ。すぐ戻る」

「くっくっ、お、おう、まかしときな、ひっ、ひっ。あの爺さんは苦手だし、ぶははっ」笑わぬように必死で耐えているところに話しかけられて、たまらずジャバは噴き出した。

そこを丁度前に出てきたサラが愛用の杖で殴りつける。笑い声だけをたよりに振り回したのだが、うまくジャバのかぶとの後頭部にヒットした。

「いつまでも笑ってるんじゃないわよ。さっスカルダ、行きましょ」

衝撃にのたうつジャバなど気にもしていない様子でサラが先をせかした。

「あ、ああ」気配を感じさせずに殴りつけた手際に感心しながら歩き出そうとした時、背後でガディの動く気配がした。

「俺も行くよ」ガディは短くそれだけ言った。

残りの三人を待機させて、スカルダ、ガディ、サラは壁を伝わって歩き出した。



すぐにスカルダの指先が木製の扉に触れたので、軽くノックする。

「誰じゃ？」中から鋭い声がした。

「俺です」

「何だ、お前たちか。入るがいい」

スカルダはゆっくりと扉を押し開けた。よく手入れされているのか、迷宮内の他の扉のような不快な軋み音はない。





ドアから一歩踏み入れた途端に、一気に視界が開ける。わずかの光もない場所からきたために、急激な変化に耐えられず目が眩んだ。

数秒してスカルダにようやく視力が戻ってきた。ぼんやりと焦点を結んだ部屋の中は実際には大して明るくはなく、スカルダたちの持っているランプより多少大型のランプの光で照らされているに過ぎない。

部屋は迷宮の他のエリア同様石壁で覆われていたが、きちんと掃除がなされているらしく、かなり快適そうな空間になっている。

壁の一面は丸々書棚として利用されており、気の遠くなるような数の書物の背表紙がずらりと並んでいた。その大半は魔導を学ぶ者なら誰でも喉から手が出るほど欲しがる、貴重な魔法書である。

棚以外にも古書や巻物がところ狭しと部屋中に積み上げられ、わずか5m四方の部屋をさらに窮屈にしていた。

部屋の中央にはどっしりとした木の机があり、その上にも多くの書物やノート、そしてフラスコや試験管が細長いガラス管で複雑に組み合わされた実験道具が置かれている。

その机の前に、一人の男が背を向けて古びた椅子に腰かけていた。

「お久しぶりです」スカルダが一歩前に出る。ガディとサラも眼をしかめながら部屋に入ってきた。

男がゆっくりと立ち上がり、振り向いた。顔にいかめしい皺を刻んだ、初老のエルフである。初老、といってもエルフはスカルダたち人間よりずっと長命であるから、もう老人と呼んでもいい齢なのかも知れなかったが。

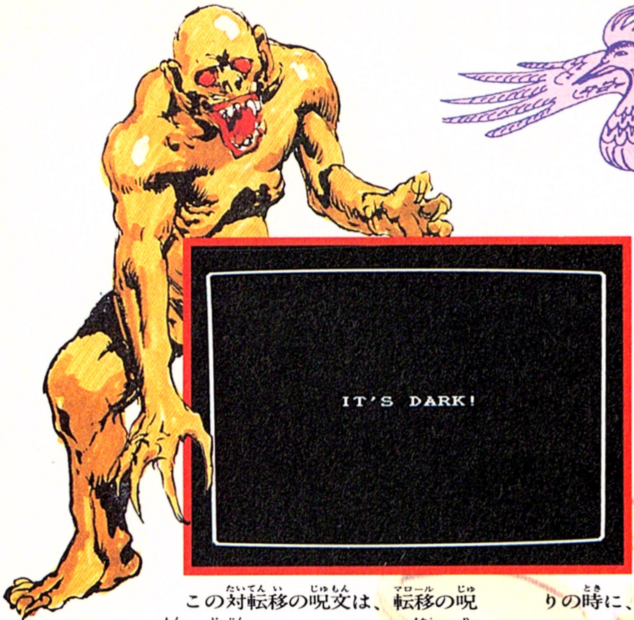
エルフは髭を長く伸ばし、全身を汚れひとつない純白のローブに包んでいた。この男こそ相手を強制的に転移させる呪文を使いこなす、謎の隠者であった。

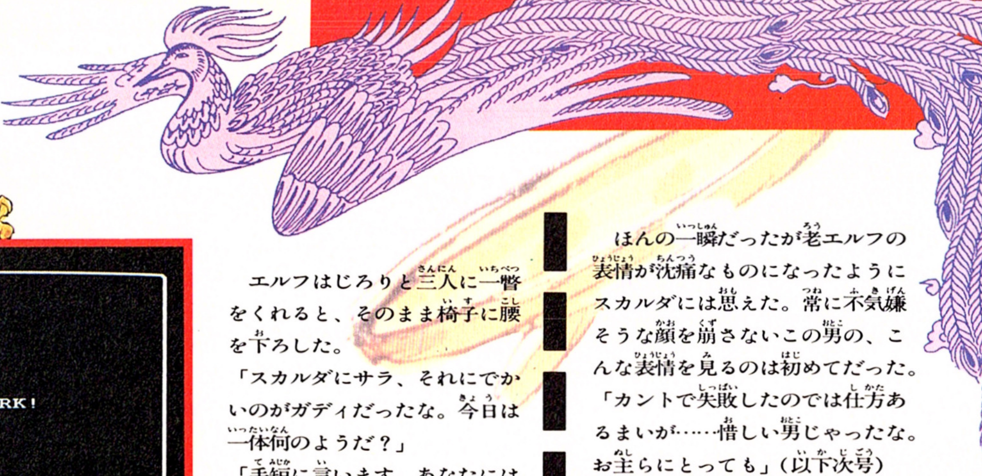


ワードナの首を求めて冒険者が集まり出した頃からこの一室に居を構え、奇怪な魔法を使う不可解な魔導師。冒険者の誰もが一度はこの部屋に迷い込み、対転移の呪文で城に送り返された経験を持つという、迷宮の中では最も有名な人物の一人である。

強制的に城へ送り返されるのは、せっかく迷宮まで降りてきた冒険者にとって迷惑なように思えるかも知れない。しかしほとんどの者が誤ってこの部屋に入ってしまうのは冒険を始めて間もない頃である。治療の呪文が尽き、毒の罠に引っ掛かって死にかけていたところをこのエルフに救われたパーティは数多かった。僧侶の呪文や各地に点在する寺院による蘇生術が発達したこの世界ではあったが、しくじれば身体は灰に、そして消滅する可能性もある。絶対的なものではないにせよ、死に対する恐怖は大きい。

――マピロ・マハマ・ディロマト。





この対転移の呪文は、転移の呪文が自分をテレポートする力を利用してパーティ全員を転移させるのに対し、純粋に魔法の持つパワーだけで物体を転移する。当然戦闘時に相手にかけることもでき、迷宮深部の石壁の中へ放り込んでしまえば爆炎の呪文より確実に怪物を全滅させられる恐ろしい魔法なのである。

7レベル全ての呪文をマスターした者ですら、この魔法を使える訳ではない。何が起こるか使用者にすら判らないという変異・大変異の呪文を唱え、運が良ければこの効果を呼び出すことができるのだ。しかも変異系の呪文は自分の能力を大きくすり減らす。よほどのことがない限り、並の術者が扱える呪文ではなかった。

それだけ強力な魔法を身につけているのだから、エルフの気分次第では、扉を蹴り開けて入ってくる無礼な輩を二度と姿を現さぬよう、ぶ厚い石の中に封じ込めてしまうこともできる。丁寧に城へ帰してやるというのは、まさに冒険の手助けに他ならない。

そのあたりを理解している義理堅い冒険者が、返礼の品を持ってこの部屋に訪れることもしばしばあった。エルフの隠者は顔をしかめたまま、いかにも迷惑そうな態度でそういった者を追い払うのだが、それでも山と積まれた書物の陰には、礼品の貴金属や酒類があふれ返るほどの人気ぶりである。



エルフはじろりと三人に一瞥をくれると、そのまま椅子に腰を下ろした。

「スカルダにサラ、それにでかいのがガディだったな。今日は一体何のようだ？」

「手短に言います。あなたには伝えておかなくてはならないので」スカルダが丁重に話す。彼もまた、この迷宮に潜ったばかりの時に、このエルフの世話になっていた。

「シルバーが死にました」

「あ奴が？　生き返らせればよかろう」エルフが眉を寄せる。

「寺院に連れて行きましたが、坊主どもが蘇生を二度しくじったのです」

頑固そうな髭をなでていた手がはたと止まった。エルフの緑の瞳がスカルダの眼を見つめる。

「消滅したのか」

「はい」

「そうか、ロストか……」

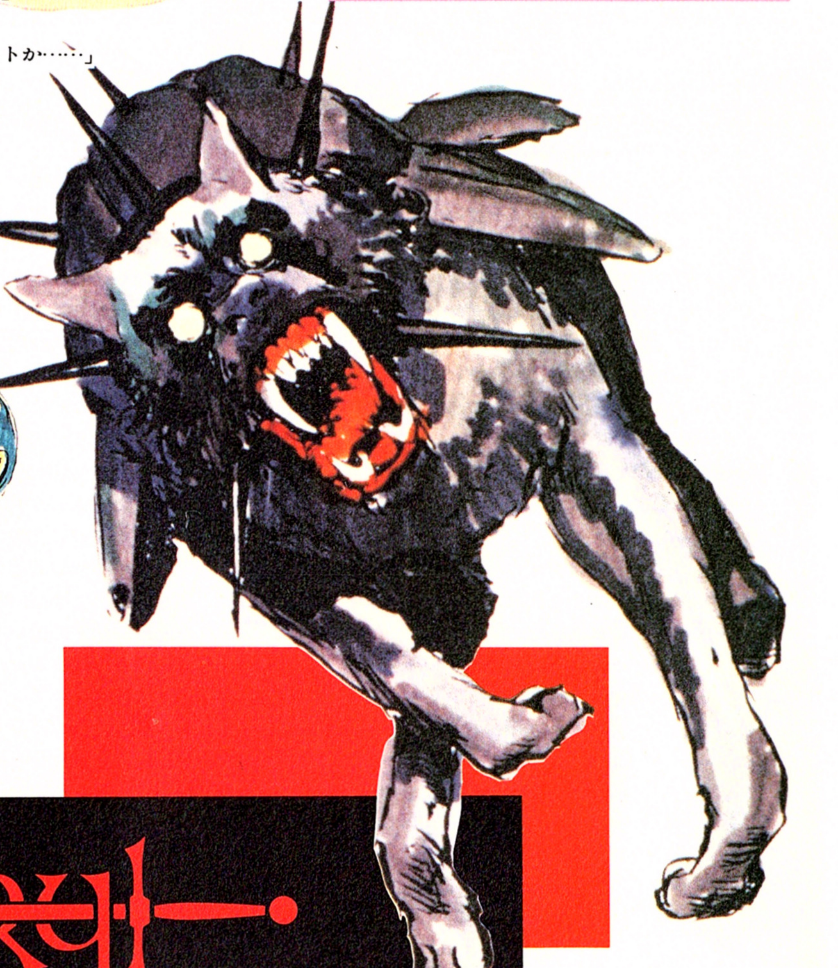
ほんの一瞬だったが老エルフの表情が沈痛なものになったようにスカルダには思えた。常に不気嫌そうな顔を崩さないこの男の、こんな表情を見るのは初めてだった。

「カントで失敗したのでは仕方あるまいが……惜しい男じゃったな。お主らにとっても」（以下次号）

筆者あとがき

今回はやけに短いあとがきなので、もうお気づきのかたもいるでしょう。そう、ハンパに余ったスペースを埋めるための字数調整なのだ。そんなにあとがきを書くネタが、あるワケがないもんね。

ところでVol. 9でスカルダは似顔絵ひとつ送られてこないとこぼしたところ、早速イラストを送ってくれた若林りりすさん他、どうもありがとうね。あ、ホントにこれだけで終わっちゃったよ。穴埋めだな。（ベニー松山）



Gilgamesh's Tavern Club

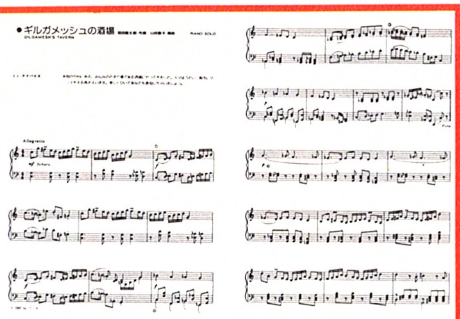
あなたは ウィザードリィ友の OK 会

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

ひとつのゲームについて、トコトン語るのってつくづくいいね。ぼくらはね、ウィズが好きなのはもちろんなんだけど、みんなとこうしてコミュニケーションして仲良くなるのが好きなのさ。…っと、しんみりホンネが出たところで今号もはじまります。プレゼントの企画もあるよ。五月雨の音しみわたる地下1階





Y-33 またまたプレゼントだよ

●繁栄するウィザードリィ友の会は、今回も太っ腹。御愛読者感謝プレゼントが、またあります。

ピアノが弾けるウィズファン待望の楽譜集「ピアノ・ソロ・ゲームミュージックの宝島①・ウィザードリィ讃歌」（音教社発行・定価¥1300）を20名様にプレゼント。あなたの住所、氏名と、今、お育て中のパーティ（6名で結構）の名前と職業と種族と属性と特性値とレベルとアイテムと年齢と転職をしたかしないかを書いて、本誌編集部ウィザードリィ友の会、楽譜プレゼント係までお送りください。もちろん、ピアノが弾けない人でもOKです。

さて、なぜプレゼントのお知らせを一番最初に書いたかというと、実はこの本、非常に良い本。皆さんに紹介したかったからなんです。

楽譜はもちろん（オープニングからエンディングまで全13曲掲載）、その前おきの「●ミニ・アドバイス」というのが素晴しい。当会のモットーのひとつである、"想像力豊かなウィザードリィライフ"を見事に言い当てていて、心に響くことウケアイ。ぜひとも読んでいただきたい名文の連続なのであります。

そのいくつかを挙げますと、

～細かい16分音符が、高いお城の頂上へ続く、長い長い階段のようですね。きみは最後まで音をあげずに登りきれるかな？ 〈城〉

～いろいろなところへ、冒険してきたあなたも、やっと心安められる宿にたどりつきました。冒険者の心なごむ様にやさしく演奏してあげてくださいね。〈冒険者の宿〉

～こけや、つたのからみついた、古くて大きな寺院へやってきました。歴史をもつ寺院を前に、おごそかな気持をもって演奏してください。〈カント寺院〉

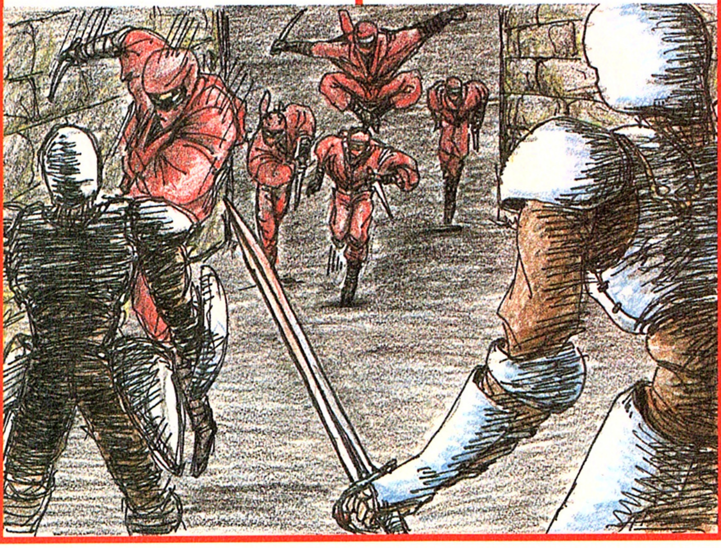
～命をかけた激しい戦いの場面を音階のくり返しで激しく表現しましょう。攻撃、防御、突進、行進、いろいろな場面を指揮するつもりでリードしてひきましょう。 〈戦闘〉

～全滅というタイトルを、暗く絶望感をもたず、むしろ明るく、さっぱりとしたイメージにさえ感じさせられる曲です。明日への（未来への）希望をたくす様にひいてみましょう。 〈全滅〉

どうです。普通のピアノの教則本と違って、ずっぽしハマッた感じがしていいでしょう。その証拠に、上の文章の文末に「祈る気持ちを忘れずに」という言わずもがなの一言を置いてみると……ほらね、ピッタリでしょ。

㊡なんでもこの文、作曲の羽田健太郎先生にゲームのイメージを伝えるための資料をもとに作成されているんだとか。今から、ピアノを習いたい？

▼栃木県・作山哲広　▶滋賀県・寺本浩治



I-34 初心者向け攻撃用品学

●ACは表示されているから、わかりやすい。でも、大事なのにわかりにくいのが、攻撃力だよね。で、ボクなりに剣・武器の切れ味を順番に並べてみました。ホントは細かく「攻撃回数×与ダメージ量の平均」みたいのが、あるべきなんですけれど、順番だけで、かんべん。

1.『むらまさ』→当然、当然！
2.『しゅりけん』→惜しくも2位
3.『カシナートのけん』→いいねえ
4.『あくのサーベル』→こんな程度よ
5.『まっぷたつのけん』→名前はいい
6.『ワースレイヤー』→ワー系に効く
7.『きりさきのけん』→名前負け？
8.『ドラゴンスレイヤー』→だと思う
9.『けん』→へ、へ。昔は使ってた。
10.『なまくらなけん』→無いよりまし。

てなところでしょうか。

きりさきの方がまっぷたつより、値段が高いのがシャクですね。こりゃー、ひっかかりやすい。（栃木県・作山哲広）

㊡おー、作山。久しぶりだなー。簡単なことだけど、基本をおさえてるところが相変らず渋い。



Wizardry

時代のさきがける感性たち

宝島 COLLECTION



発売中!

TOKYO芝居探検隊
〜小劇場ハンド・ブック〜

初日通信編

定価1200円

人気の「夢の遊眠社」「第三舞台」をはじめ1000を越える小劇団小劇場の見かた楽しみ方を、わかりやすく、おもしろくガイド&マップする。



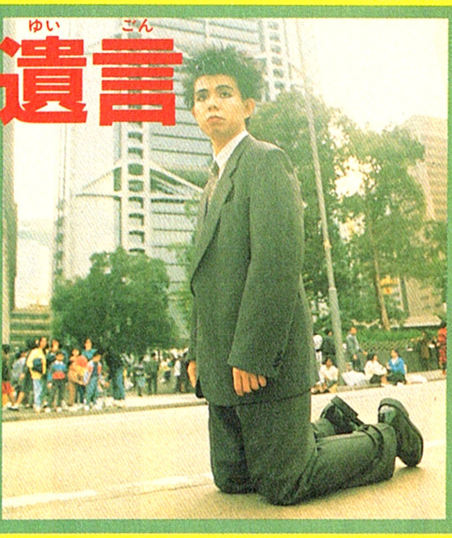
ケラの遺言

小林一三著

ケラとは？有頂点とは？時代が生んだ奇才ケラの真相が今明らかにされる！

発売中!

A5判／定価1200円



ミカのチャンス・ミーティング

福井ミカ+中村俊夫著

"サディスティック・ミカ・バンド"の女王・ミカの華々しくも激しいライフストーリー

発売中!

A5判／定価1200円



ミュージシャンになるための総合実践情報誌

バンドやろうぜ®

圧倒的なご支持をいただいて、月刊化決定

す・べ・て・の バンド・キッズに夢を!!

1. 初心者に楽しく、セミプロも納得の実践情報
2. 日本のロック・ミュージシャンに注目
3. ユニークな企画、多彩なアプローチ
4. いわば読者が主役、一緒に雑誌を作ります

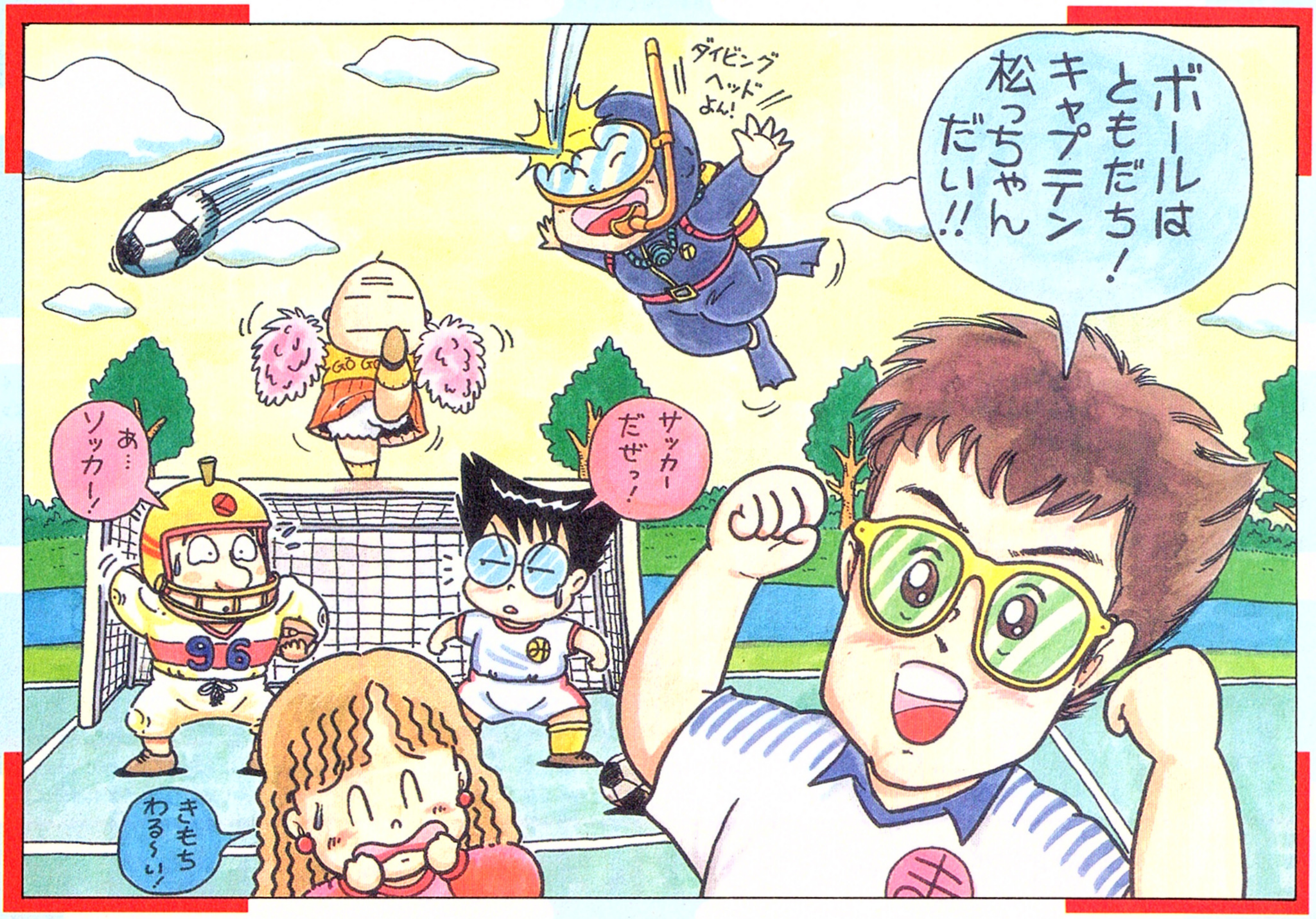
88年6月27日 **月刊スタートします!!**

JICC出版局

さわやかエブリデイ！

バグボーイクラブ

バグボーイクラブは、ファミコン必勝本の登録商標です！



なにはなくとも、いわゆるひとつのドラクエIIIですね

まあ、いわゆるひとつのウルトラ技って言うんでしょうか、極めてビューティフルなテクニックが、載っているんですねぇ。ぜひ多くのピープルに読んでもらいたいものです。



常連は去っていった。新人はハシラを手に入れた。
岐阜県 必本の雅

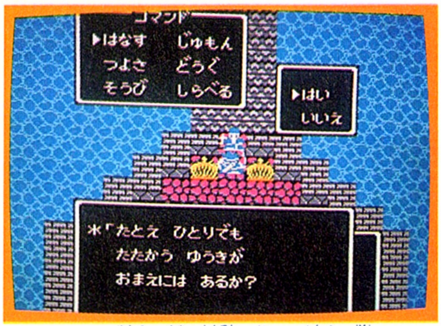
仲間3人がスーパーバグで転職するのだ!!

SOFT 5

ドラゴンクエストIII

大バグ　愛知県・深谷数彦

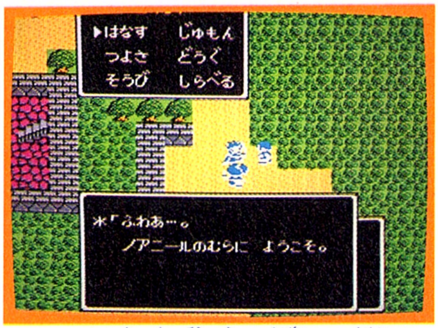
この技をやるには、1度ひとりで勇気を試す神殿へ行かなきゃダメ！　神殿へ行ったら、神父の話しに「ハイ」と答え、そのままひき返して、ルイーダの酒場へ行き仲間を加える。あとは、絶対に敵と会わないようにしてノアニールへ行き、村の右上の毒の沼池でワザと全滅しよう！その冒険の書でふたたびゲームを始めると、おもしろいことが…



❶ ひとりで勇気を試す神殿へ行き、神父の話に「ハイ」と答えたら、ついていかずに町の外に出よう



❷ そのままアリアハンへ戻り、ルイーダの酒場で仲間を加える。あとはノアーニールの村へ行くだけ



❸ ここまで来る間に敵と会うと失敗なので注意しよう！　ルーラが使えないからケッコーきびしいぞ

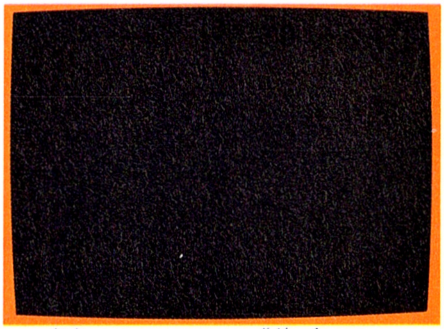


❹ あとは毒の沼地を歩いてワザと全滅しよう。次にゲームを始めるときは、ここから始まるのだ！

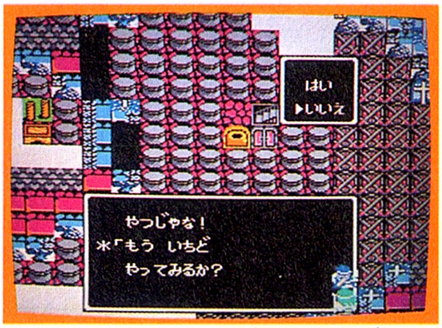




❺ ゲームが始まると勇者だけが動けて、他の3人と話せるようになり、3人ともヘンなことを言うぞ



❻ 会話をしていると、たまに画面が見えなくなる。そんな時はリセットを押してゲームを再スタート



❼ するとこうゆー画面になるので、神父の言葉に「イイエ」と答えよう！　こうすれば元にもどるよ

スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

SOFT 10

ウルトラバグには
ソフト10本



ドヒャーッ!!　と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!!　ディスクシステム＋5本でもOK!!

SOFT 3

ハイパーバグには
ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!!　ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

SOFT 1

すぐれた技には
ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!!　C、Dお好な方をどーぞっ!!

スーパーバグには
ソフト5本!!

エーッ!?　とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!!　または ディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

SOFT 5



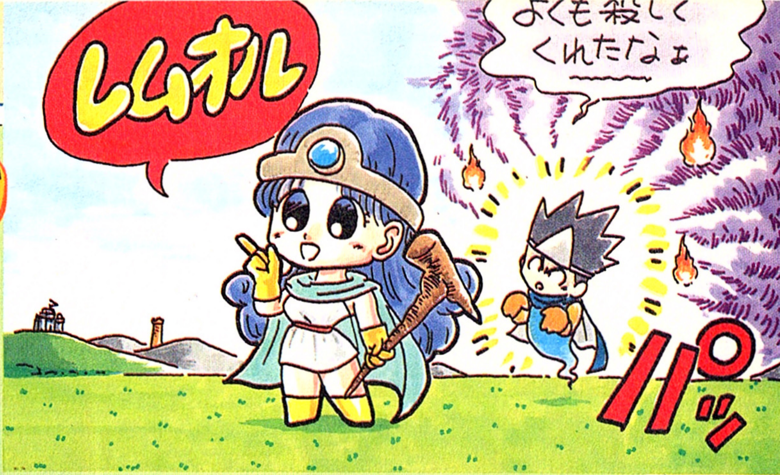
ふつうの技でも
金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョットいい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!



必負ハガキは
ぼっしゅうの刑

なぁ～んてことはありません！　それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!!　賞品はなかなかイイぞっ!!



勇者を殺すと亡霊が…!?

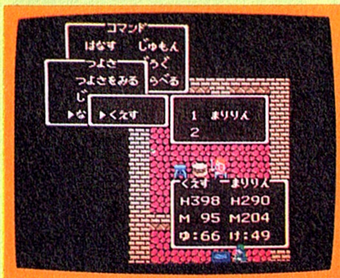
ドラゴンクエストIII
バグ技　群馬県／高橋章弘

ランシールにひとりで行くと、いろんなバグが見れますよね。僕もそれを利用して、おもしろいバグを見つけちゃった！　一度消えてしまった仲間を、レムオルの呪文で呼び戻すことができるんだ。でも、なんか亡霊みたいだねっ!!



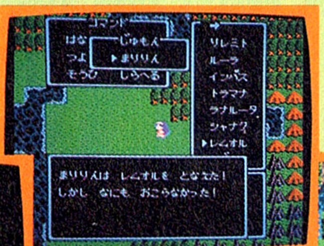
① もうすっかり顔なじみの神父さん。例のごとく「ハイ」と答えたら町を出よう！

② 次にレムオルの使える仲間をひとり加え、あとから加えた仲間を先頭にならべかえる





③ そのあと外に出てうろつきまわる。敵が出てきたら、ランシールへひとりで行った仲間を、パーティーアタックで殺してしまう。あとは敵をやっつけて、戦闘を終らせてしまう



④ 本当なら、死んだ仲間のカンオケをひきずっているハズなのに、カンオケがどこにもない。こうなったら大成功だ！　さっそくレムオルの呪文かきえさり草を使ってみよう!!



⑤ 姿を消すための呪文なのに、どうゆーワケか消えてしまった仲間が現れる。ただし、生き返ったワケではない



必本は、怒りと笑いを求める巡礼の旅

大阪府　らあめん阪口

MPを持っていないハズなのに…

ドラゴンクエストIII
おまぬけ　岡山県／西岡伸泰

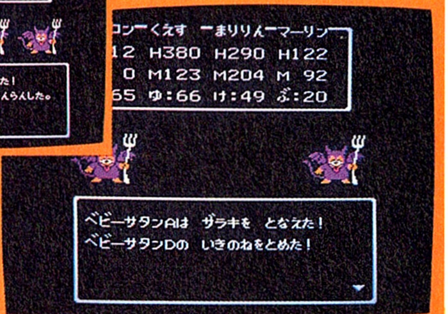
ベビーサタンってMPもないくせに、やたらと呪文を唱えてくるおーぼけヤロー！　と思っていたら、ぬわ〜んとMPを持っていたのだ！　ただし、頭が混乱して味方を攻撃するときだけだよん！



① フダン攻撃をかけてくるときは、呪文を使ったとしても「……MPがたりない！」と表示されるよネ!?

② そんなかわいいベビーサタンに、メダパニの呪文をかけてあげようっ！





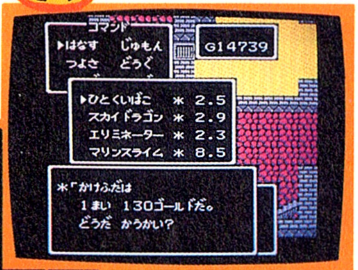
③ どうゆーワケか、頭が混乱するとMPが増えるらしく、イキナリ自分の味方にザラキを使う。それにしてもトボケた奴だ！

格闘場では人くい箱を！

ドラゴンクエストIII
お得技　東京都・土田義信

① 人くい箱はなかなか出にくいので、出てくるまでは何度でもトライしよう

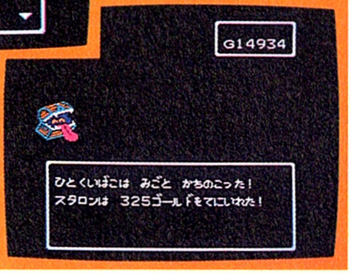
② 人くい箱が出てきたら、まよわずかけふだを買おう！　配当なんかにまどわされちゃダメだよ。もし、人くい箱が2匹なら、カンで選ぶしかナイ！





③ 呪文を使うことはできないが、圧倒的な強さで他のモンスターを倒すのだ

そうとうレベルが高くならないと、メッタに出てこないかもしれませんが、格闘場でかけるなら人くい箱が1番。ボクはコイツにかけるようになってから、格闘場ではまだ負けしらずなのどェ〜す！





笑わすためなら、ヒンシュクも買います。

神奈川県 かるなばる

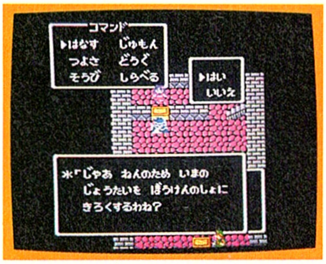


ダンジョンや塔の途中からゲームを始めよう!!

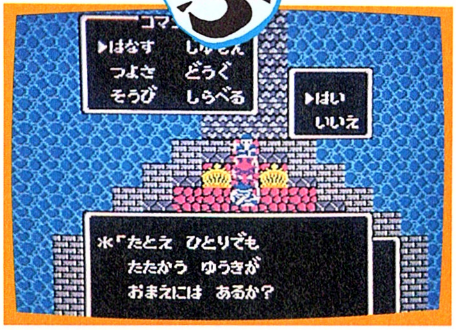
SOFT 3

ドラゴンクエストIII

おもしろバグ 静岡県／松石光太郎

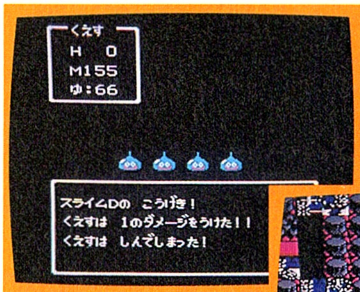


ハッキリ言って、これはムチャクチャおもしろいバグだよ〜ん！ やり方はちょっと複雑だけど、やってみる価値のあるバグなのだ。なにしろ塔やダンジョンからゲームを始める事ができるとゆー、便利？ なバグなんだぜ！ でも、仲間をひとりでも連れているとできないから、あんまり役に立たないかも…。とにかく、おヒマな人はやってみるといいよっ!!

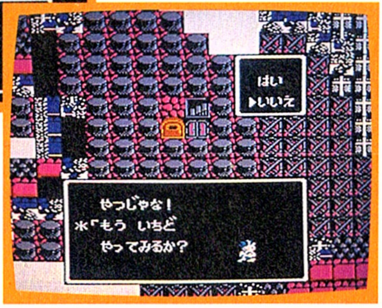


❶ランシールの神父に「ハイ」と答えたら、そのままアリアハンへ戻ろうっ!!

❷ルイーダの酒場でセーブしたら、1度電源を切る。再び電源入れて、同じ冒険の書でゲームをスタートしよう



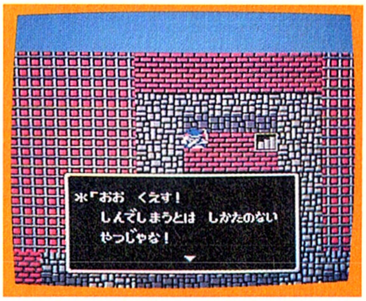
❸画面は写真のようにグチャグチャになるけど、神父の言葉に「イイエ」と答えればダイジョーブ！ あとはアリアハンに戻り、敵に会ってわざと死ぬ。タイトルに戻るけど気にせず続行!!



❹またグチャグチャの画面に戻るけど、さっきと同じように「イイエ」と答えよう。あとは、塔でもダンジョンでもいいから自分の好きなところへ行き、そこでわざと全滅しよう

❺全滅してもあせらず、そこから再びスタートだ！





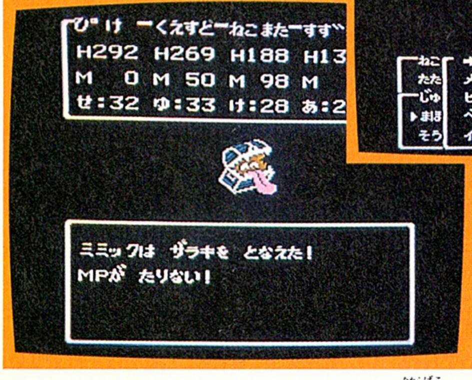
❻なんと不思議なことに、セーブしたところから始まらないのだ！ しかも、塔やダンジョンの中で、神父の声まで聞こえるぞ。ここからゲームを始めることも可能！

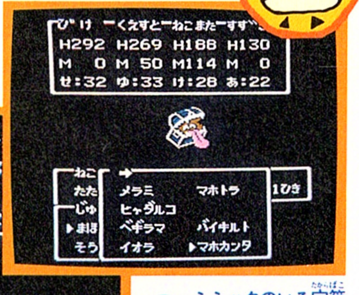
ミミックのMP約4千



ドラゴンクエストIII

おもしろバグ 埼玉県／竹田陽一





❶ミミックのいる宝箱を、間違って開けてしまったら、迷わずマホカンタの呪文を使おうっ!!

❷ミミックがマホトラ使ってくるまで、ひたすらじっと待っていよう



❸ミミックがマホトラを使って、それをうまくうばうことができると、なんと4千ぐらいMPをうばうことができるからビックリ!!

宝箱をむやみに開けていると、たま〜にだけどミミックが出てきますよね!? でもって、ザラキの呪文を使ってくるからもう大変！ その対策にと思って、こっちもマホカンタの呪文を使ってみたら、とんでもないバグを見つけたよ!!

格闘場のかけ金の法則



ドラゴンクエストIII

ちょび得 埼玉県／中山裕之

❶たとえばレベル41の勇者が先頭だとすると、賭け金はレベル41×2で82Gとなるのだ

格闘場ではレベルが上がるごとに、賭け金が高くなっていくよね。じつはあれ、パーティーの先頭を歩いている人のレベルの2倍だったんだ！ つまり、賭け金＝先頭のレベル×2とゆーわけなのさ!!





❷だから格闘場でドカンともうけたい人は、先頭にレベルの高い人を置けばいい。負けると悲惨だけどネ



❸モンスター同士の戦いを楽しみたいだけの人は、レベル1の人を連れていこう！

バグボーイクラブ

エンディングは2通りあった!!

ビーバップ・ハイスクール
発見　東京・中嶋龍之介



❶激しい死闘の末、やっとツジ・ジョージを降参させたヒロシ。とらわれのシンゴは、ツジのマンションにいるという。助けに行こう

SOFT 1　ガハハ、俺様に不可能なことはない。たった2日間でクリアしたんだぜ。おまけに、エンディングをふたつも見つけたし。へへっ。



❷なんと、ツジのマンションは、女の子いっぱいの天国!! おや、誰かきたぞ



❸やって来たのはトオルだった。ヒロシはトオルに勝ったのだ。悔やしがるトオル。叫びたくなる気持ちもわかるぜ。とにかく、めでたい！



❹ゲームクリアに時間がかかりすぎたようだ。トオルに先を越されたぞっ！



❺トオルが先にくつろいでるぜ。このエンディングだった人は、次はもっと早くクリアしよう。それにしても、こんな部屋に行ってみたい



新人は、さとりをひらいて常連になった。かーっ!!

北海道　三国志

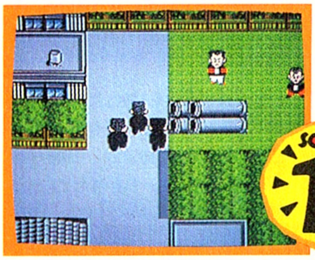
気力満たんで一安心!!

ビーバップ・ハイスクール
お得　千葉・中嶋秀光

❶きょう道の電話をして、いったん寝る。朝起きたらすぐセーブして、大吉がでるまで、リセットでやり直そう!!

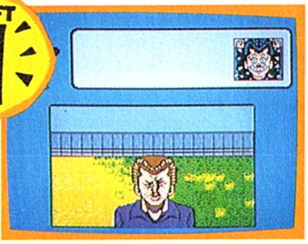
このゲームは絶対面白い!!ちょうど、ドラクエから戦闘シーンだけをぬいた感じだね。ところが、移動するスピードが遅いんだよな。そこで、私は技を発見したんだ。





❷北高の近くの公園に行き、左で動いているニシに、出会おう！

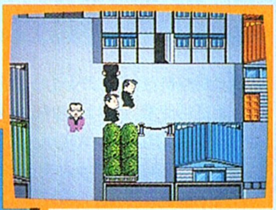
SOFT 1

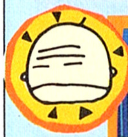


❸ケンカすると、大吉以上なら楽勝。しかも、何回もケンカできるので気力を満たんにしよう。気力が4より大きいと、普段の4倍の速さで歩けるぞ!!

ゲンさん再び大活躍

ビーバップ・ハイスクール
お得　福島・金子貴実子





❶ニシヤマのビルに行けるようになったら、夜になるのを待って、喫茶店「マイ」の近くに行こう



❷おや、ゲンさんがいるぞ。話してみよう



トオル～、素敵よ～♡　ビーバップ・ハイスクール好きの女の子です。コミックはもちろん全巻持ってるし、映画もぜ～んぶ見ました。ノブオ君やキクナガさんも出ているこのゲーム、最高です。第2弾も、ぜひ出して下さい。ところで、お得な技を見つけちゃった。

❸名酒「イイバイ」を持っていると、なんと、壁を爆破してくれるのだ

次号のお題

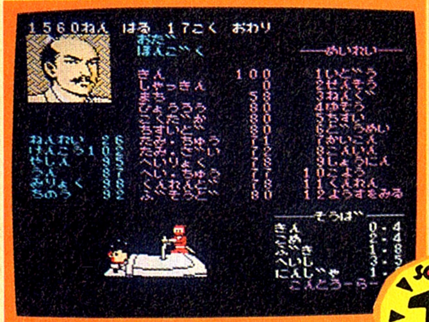
ディープダンジョンIII

ドラクエIIIも、そろそろ下火になってきたね。ド・モアブルの定理から、これは仕方のないことだ。と言うことで、最近売れている、「ディープダンジョンIII」や「キャプテン翼」が次号のお題だ。小さなバグから大きな技まで、歓迎します。写真もできたら一緒に送ってね。それから、他誌に載った技を、いかにも自分が見つけたように書いて送るのはやめて下さい。お願いします。





殿様！お命頂だいします！



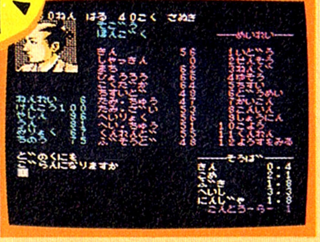
信長の野望

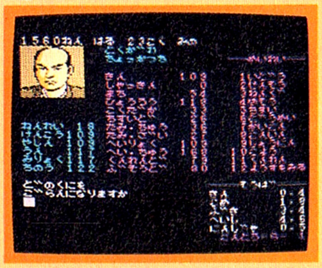
発見　長野・宮坂きよし

パソコン版を見事に移植しましたね。ただ、「すごい」の一言に尽きます。私はすでに、レベル3で全国制覇できるようになりました。よく使った「暗殺」について、教えましょう。

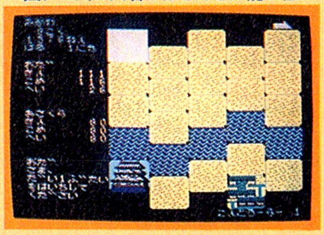
SOFT 1

❶ 暗殺は、非常に有効な戦略であるので、使うことが多い。実を言うと、相手の国の大名の、「知能」に、深く関係があったのだった





❷ 知能が100以下の大名は、ひとりでも、ほとんど暗殺が可能である。四国、九州の大名はほとんど知能が低い



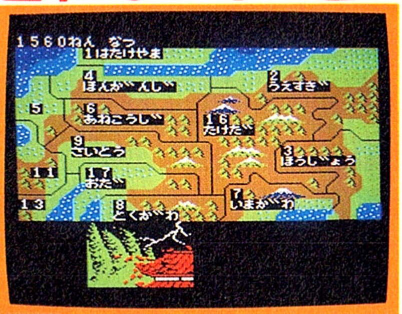
❸ 逆に知能が110以上の大名は、ほとんど成功せず、120以上なら、絶対に成功しない。近畿は賢い大名が多い！

❹ 賢い大名を暗殺しようとすると、ふせがれるだけでなく、時には反撃してきて、自国の大名が危険にさらされるぞ

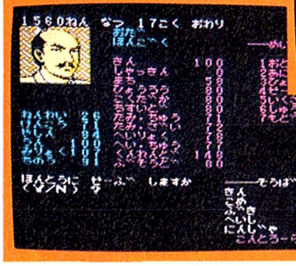
違うようで違わない？



❶ まず、どうにかして、領地を19ヵ国以上にする。そしたら、『ぞくりょう』を1回実行してみるべし！



❷ 次にⒷボタンを押すと『○○さまごめいれいを』とでるが、メニューは属国の時のまま





❸ 例えば『しょうぎょう』を選ぶと、コンピュータが勝手に、『まちづくり』を行ってしまうのだ!!

信長の野望

おまぬけ　京都府・草賀佳子

必本読者の皆様、お元気にお過ごしでしょうか。私は二児の母親なのですが、子供のファミコンで遊んでいる次第です。信長の野望は、本格的な思考ゲームの様ですね。ところで"技"なるものを発見したようなので、見て下さい。

パスワードを使って兵力満たん！

SOFT 1





❶ まず徴兵を100%にする。裕福度が下がっても続ける

❷ ある程度集めたら、軍師のパスワードを写して、電源を入れてから再入力する

武田信玄

ちょび得　愛知・尾崎千明

なんだか、誰でも思いつきそうな技なんですけども、せっかくだから、載っけて下さいね。

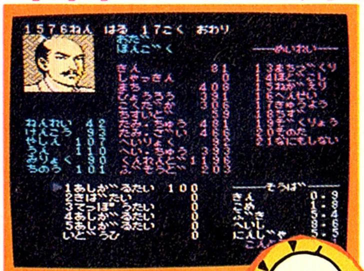


❸ 裕福度等は戻っているのに、兵力はそのままなので、これを繰り返せば足がるが99になる。次に手ごろな国を攻めてみよう!!



❹ 占領したら、そこの国の兵を全部甲斐に戻す。パスワードをまた取って、電源を切って入れ直す。これを繰り返せばよい

本陣のみで、特攻しよう

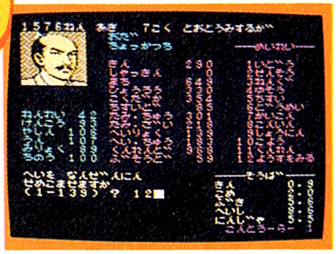


信長の野望

お得　福島・西牧のりお

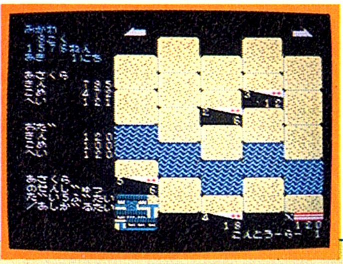
我こそは、信長なるぞよ。勇ましいことは、虎のごときじゃ。そんなわしには、ぴったりの攻め方なのじゃ。命捨てる覚悟のある者は、わしについて参るがよい。





❶ まず、「へんせい」を選んで、第1部隊を100%にする。他の部隊は0でいいよ

❷ 兵糧や金がそろったら、敵国の兵より、すこし少ない兵力で攻めこめ!!



❸ 敵国の兵より少なければ、相手は5個の部隊をバラバラに配置してくる。敵の本隊のみを目がけて、突進せよ。たいていは、勝てるはずだ。健闘をいのる!!

もう、のりっぱなし　埼玉県 うっちゃーくん3号

投稿者の野望、全国版　広島県 かねいし



賢者はハシーラの呪文をとなえた!!

山形県 しょいち

めちゃくちゃなパスワード

武田信玄

おもしろバグ　愛知県・西田大介

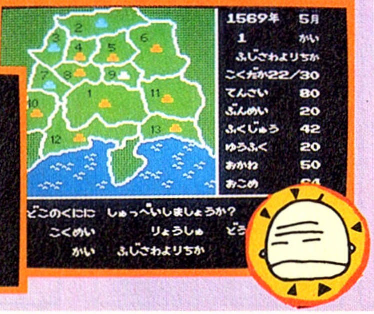
ゲームの息ぬきに、パスワードを入れかえて遊んでいたんだ。そのときみつけた面白いパスワードを、みんなにも教えてあげるぜ!!





1. パスワードを入力するときに"む2そちせといれくけろろりきも"と入れてから、ゲームを始めてみよう!
2. 本当なら、武田信玄のハズなのに、どうゆーわけなのか、ゲームはできるけど、大井信隆になってしまっているのだ!
3. 大井信隆のままで藤沢の占領地に戦いをかけると面白い事になるぞ
4. 自分は何もできないで、大井対藤沢の戦いが始まるのだ!





パスワードを変えてポイントUP

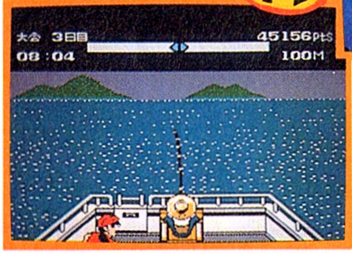
釣りキチ三平

お得パスワード　岡山県・山下修次

ズルをしてでもポイントを上げたい人にオススメのズル技です!







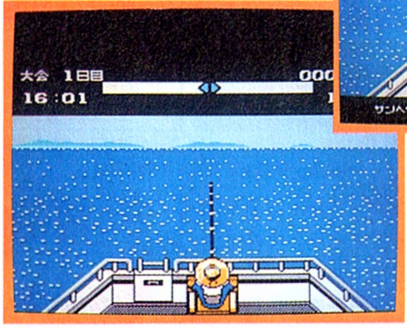
1. コンティニューするときに、パスワードの5番目と6番目を入れかえ入力する。準備はこれだけでOKだ!
2. そのままゲームを始めると、釣った魚のポイントが、セーブしたときよりもムチャクチャ上がっているぞ!!

終了時間が永遠になくなるぞ!!

釣りキチ三平

お得技　大阪府・竹中英樹





1. タイムアップ寸前の、15:59のときにスタートボタンを連射してみよう!
2. フツーなら16:00で終るハズなのに、16:01となり、何時間でもできるぞ

ゲームをやっていて、もう少し時間があればなァ〜と思っているアナタ! この技を使えば、思う存分に楽しむことができるし、優勝だって簡単にできるぞ!!



今号の おまぬけちゃん

ビーバップハイスクール

超おまぬけ　東京都・鈴木弘之

マンガでもなかなかトボケたふたり組なんだけど、ゲームの中でも大ボケをやってくれますよっ!!





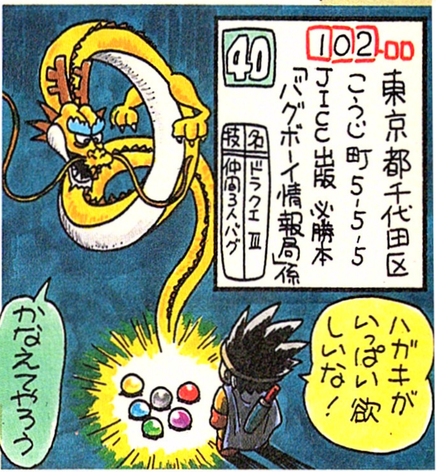
1. ヒロシかトオルのどちらでもいいから、夜になって、気力が1とゆー状態の時にセーブしてみよう
2. すると情けないことに、何回「つづき」をやっても、すぐにゲームオーバーになってしまうぞ

募集

ゲラゲラゲラ! と大笑いしちゃうほどマヌケな技を募集しています。なさけないネタほど高く評価しちゃうこのコーナー! 何のゲームのどんな技でもいい!! とにかく笑えるハガキを待ってます。ドシドシ送ってね!!

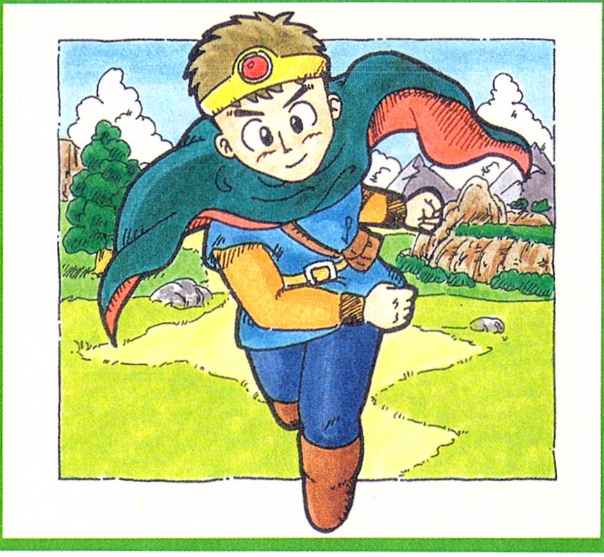
ハガキくれ〜っ!!

めし食う時も、ファミコンのコントローラーを手から離さない君! 技を見つけたらすぐにその手を離しハガキを書いてポストへ直行! たった一枚のハガキが10本のソフトになる事だってあるんだぜ! てなわけで、ハガキくれ〜〜っ!!



しっかり笑ってビタミン増やそう！

FNN



どうだねチミたち？ ドラクエやっとるかね!? もうクリアした人もいよう。そんなチミ！ 必本へのネタを考えるべきだぞ。それが明日の日本を背負って立つ若者だ！



そうです。私が変な常連です。

群馬県 鈴木正明

ドラクエパラダイス

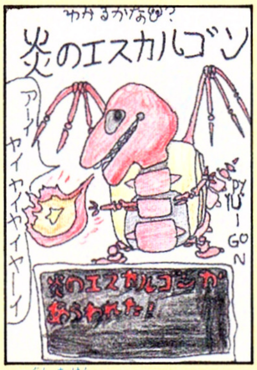
いよいよ始まったドラクエIIIネタばかりの新コーナー！ はたしてどんな展開を見せるか!?

おまぬけモンスター

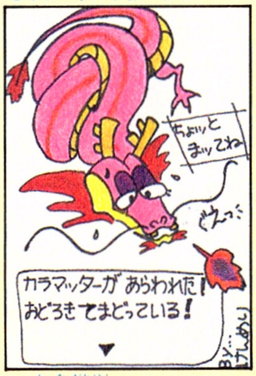
個人的には、えんかムカデとコモリオトコが気に入った！ みんなよく見て今後の参考にするよーに。それと、これから書くときは1枚のはがきには1種類のモンスターだけにしてちょ。そのぶん、大きく見やすく書くんだぜ。説明があると、なお良いね！



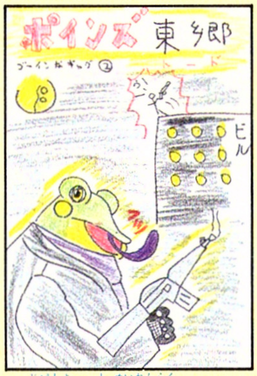
愛知県・岡戸孝宏



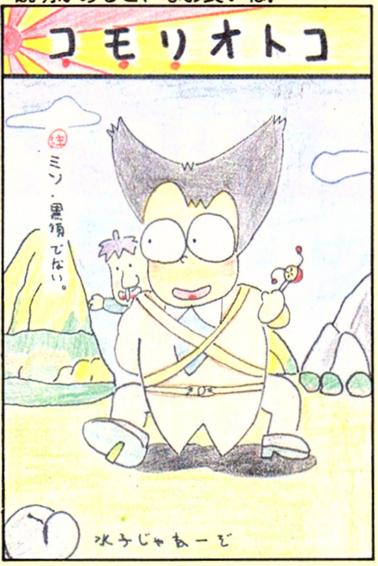
群馬県・YU-GON



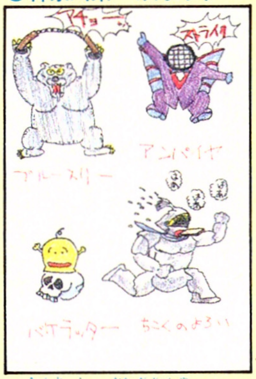
神奈川県・けんめり



住所・氏名連絡せよ



岐阜県・岩松真一様



京都府・岡田淳也



愛知県・岡戸孝宏

おもしろアイテム



神奈川県・ヒゲオヤジ



千葉県・たすとんさん

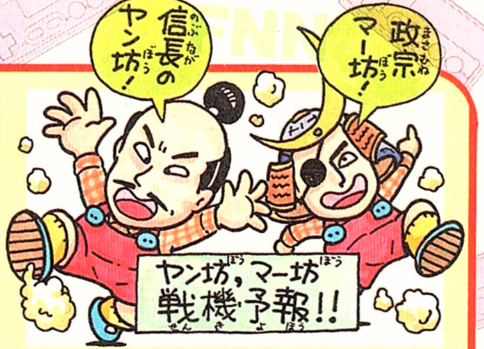


愛知県・平野徹

1発目の作品にしては、どれもレベルが高い！ こーゆーくだらないのが、オイラは大好きだぜ！ とくに平野の作品には、笑かしていただきました。アイテムは今後も期待できそうな予感。

いくらなんでもいないだろ!!

あ、どうも。元気でしたか？　そうですか、それはそれは…。
受け答えのないあいさつはここまで！　今回も気合入れて読めよ！



☆ドラクエのパーティー仲間の事を**オプション**と言うシューティング好みのやつ！
静岡県・サクセス

☆ミミズをちょんぎってあばれだすのを見て、〝ワーイ**不思議な踊りだ!!**〟と喜んでいるやつ！　いねーよっ!!
東京都・八巻隆之助

☆死んだ仲間を棺桶ごと、メラゾーマで**焼きはらお**うとするやつ。
三重県・ボケンボウ

☆**孔雀王**をマージャンゲームだと思いこんでいる俺のオヤジっ!!
北海道・トラ次郎

☆ドラクエIIIのやりすぎで園芸店に**かしこさの種**ありますかと尋ねてしまうメダパニやろう！
福島県・モンガーダンス

☆毎日つける日記の表紙に**冒険の書**と書いてあり、ひらいてみると、「今日ゴキブリを２匹殺した。」とか「ハエを３匹殺した。レベルがひとつ上がった。」とか書いてるやつ。きっと友達いないだろう。
宮崎県・ぶうかJr.ターボ

☆女神転生の**壁にぶつかる**のがやりすぎで、趣味になっちまったやつ！
京都府・デジタルデビルグーニーズ

☆**常連**でもないのにハガキを出せなくなった理由をいちいち書くやつ！
神奈川県・ＪＡＲ

☆ポケットカメラに負けて**日ペン**を始めた奴！
広島県・かねいし



♪苦しくたって、悲しくったって、柱の中では、平気なの
東京都　麗奈



○秋田県・ぴの



○和歌山県・小田直樹



○大阪府・魔天郎



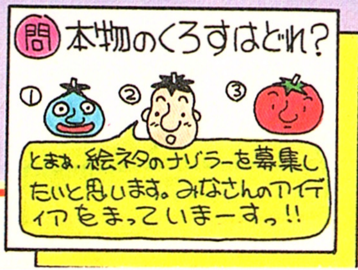
○京都府・剛ミノル

禅の心で笑いに挑む！

ナゾラー問答

ナゾラーもんどう

だんだん段田男と、高度になるナゾラー。今回も力いっぱいだ！



問 ドラゴンクエストIIIの攻撃の呪文は？
答 ①バギ　②モト　③キンイチ
岐阜県・有阿半

問 まだ結婚してない女性のことを何と言うでしょう？
答 ①スライムの攻撃！　②ミス！　③ダメージをうけない!!
鳥取県・村上俊一

問 今、一番ウケているファミコン雑誌は？
答 ①ニッポン　②ヒッポン　③スッポン
静岡県・ショッカーアキラ

問 蒸気機関を発明した人は？
答 ①ワット　②オドロク　③タメゴロウ
宮城県・聖フェニックス

問 バランスのよいパーティは勇者、戦士、僧侶と誰？
答 ①いらっ　②しゃい　③まほーつかい
大阪府・がめら

問 口の中にあって、物をかんだりする時に使うのは？
答 ①あの　②ころは　③歯!!
北海道・メラメラ

問 S・スタローンの代表作はロッキーと何でしょう。
答 ①ランボー　②マーボー　③テンキヨホウ
宮城県・のりポン

問 ウィザードリィに出る貴重アイテムの不確定名は？
答 ①トーキョー　②ブキ　③ウギ
宮城県・カーネル岡田

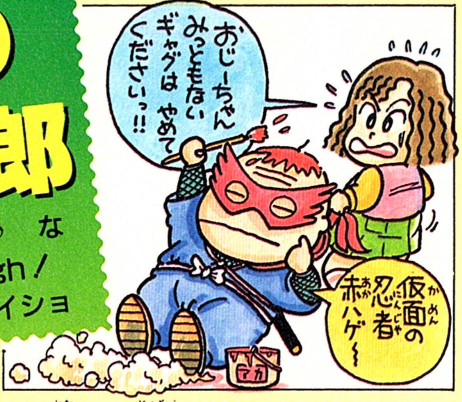
問 唱えた本人が死んでしまうおそろしい呪文は？
答 ①トンボの　②メガンテ　③みずいろめがね
東京都・おくのそみち

問 ドラクエIIIの勇敢なる戦士オルテガは、勇者の何？
答 ①ミルキーは　②ママ　③おやじ
岡山県・かあ子ちゃん

売れぬなら 抱かせて売ろう カスゲーム
北海道 トラ次郎

三国一の大バグ野郎

♬ラリホーラリホーラリルレロ♪ なぜだか今日はとっても気分がHigh！ この調子でエンヤトットドッコイショ



今号の三郎大賞

♨それは、情報を聞きのがしていて、間違った本屋に行ってしまったんだな。なあ〜んてね。なくても本屋さんに注文すれば買えるハズだぞ！

千葉県・ミミック



やいゲーマー!! 給料いらないから僕にも新作やらせてください。
東京都・八巻隆之助

やい！ はぐれメタル。おまえの〝いきなりこうげきしてきた〟ってのは〝いきなりにげだす〟つーことか!?
千葉県・タンバリン

ドラクエⅢで死んだときにでてくる、あの「柩」はどこから出てくんのっ!?
東京都・霧崎奈々

やい、遊び人。おれの商人のしりをさわるんじゃねえ！
広島県・吉光信二



新潟県・ほのぼのちゃん

すぐに眠くなる授業をするS先生は「おばけきのこ先生」と呼ばれている。そして教室は、ノアニールと化す。
愛知県・やまおさ

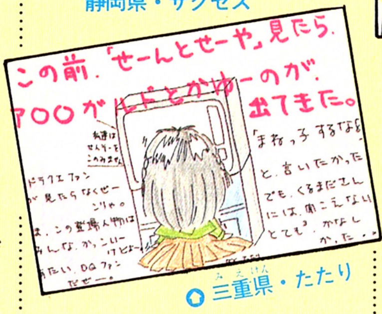
おいナムコ、もう3900円シリーズの時代は終ったのか!?
神奈川県・魔法の妖精ペルシャ

あのゥ…バイオミラクルぼくってウパください……。恥かしくて言えるか！
神奈川県・かるなばる

ソフトメーカーのみなさん！ ぼくが絶対に売れるゲームのタイトルを考えました!! 〝スーパードラゴン伝説 冒険の謎3〟これっきゃありませんぜダンナ!!
大阪府・虎那魅兼人

やい光栄！ 貧乏人をいじめてそんなに楽しい？
鹿児島県・楢木正已

ねえ、あの5部超大作はどうなったの？ ドラクエシリーズじゃないよ、聖剣伝説のことだよ!!
静岡県・サクセス



三重県・たたり

ドラクエやってる人に、「どこがおもしろいの？」とたずねると、たいていの人が一瞬言葉につまる。
茨城県・諸星あたる

♨おもしろいことがありすぎて、簡単にどことは言えないんだね。

やい、やい、やい、ファミリーテニス！ あのコートはなんだ！ まるで〝卓球台〟に見えるぞ!!
沖縄県・沙羅曼蛇病

だめだよ、バグデラだしちゃ。自分のが載ってたから、お昼代で買っちゃったじゃないか！
北海道・はぜってはっせ

♨まぁ、いいじゃないの。はがきが載ってるだけ幸せってもんさ！

オレは今、鈴木正明と男同士で文通しています。ああ、なさけない……。
愛媛県・ポッカリアス在間

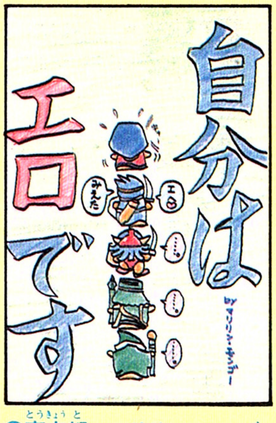
♨正明ちゃんは、よくオイラにも手紙をくれる。マメなやつだ…。

やい！ 妹!! オレにもドラクエⅢやらせろ！
大阪府・通信タイム

やい、ばくだん岩！ 様子を見るために回りこむのはやめてくれ。
三重県・飯田半次



群馬県・勇者まっきい



東京都・マリリン・モンゴー



東京都・麗奈

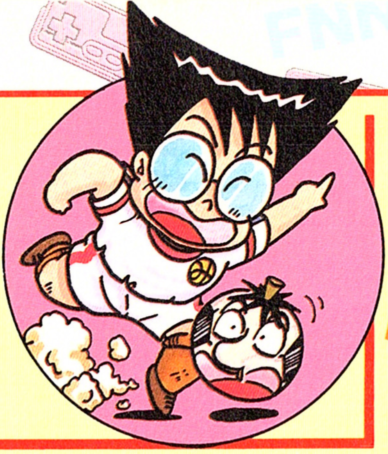


宮城県・一番星桃太郎



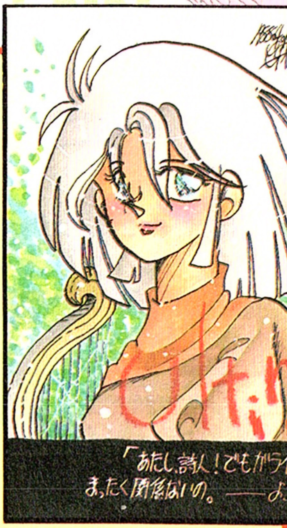
神奈川県・中村康之

紙コン アトランダム



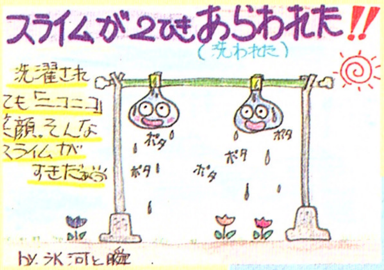
先日、“ちいさなメダル”と“しのオルゴール”を見つけちゃったのだ。えっ、なんのことかって？ それはヒ・ミ・ツ。

HIPPON かばあガール



東京都・徳川剣

♨最近ドラクエIIIのキャラばっかだったから、すごく新鮮だろ。それにしても、みんな絵がウマくて選ぶのに苦労するんだわ。かばあガール大会も近い!?



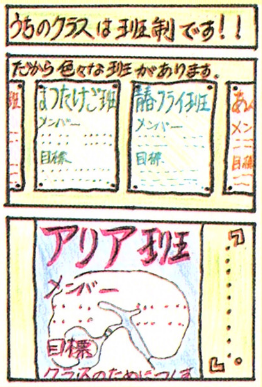
埼玉県・氷河と瞬

今号の高橋くん



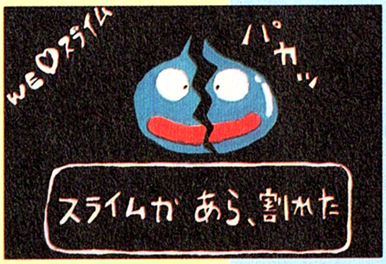
埼玉県・ジョジョのはもん

♨どひゃひゃひゃ。あまりのマッチングに、なにもゆーことなし！



東京都・有阿藩

♨な～に考えてんでしょ、このクラスは。とんでもない班ばっかり。



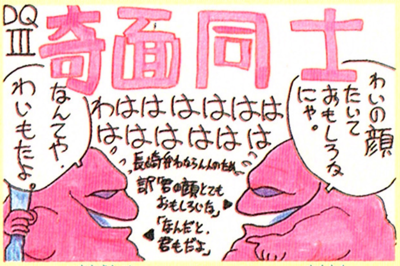
福島県・HACHISUKE

♨ぎゃはははは。のっけから（死語）両者とも笑かしてくれます。まぁ～ったく、スライムさんてば、オチャメなんだからっ!!



北海道・おーでかけでーすか

♨あらわれたと思ったら、今度はくまどっちゃってるワケね。オイラくまっちゃうな。

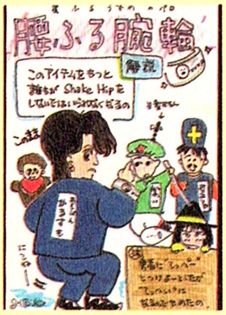


大阪府・カルチャーデポ広東

♨ホント、“きめんどうし”とはよく言ったモンダミン。

載らぬなら 載るまで出そう FNN

神奈川県 素来夢



北海道・あんみつしるこ

♨ちなみに、くろすは米米クラブのファンです。



東京都・AM来訪者

♨ウェイトレスのユニフォームがまたイインだな。



神奈川県・若林りりす

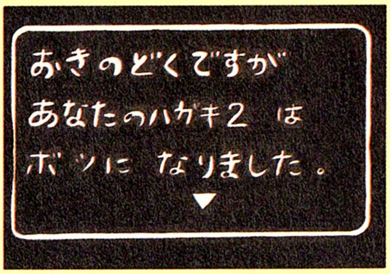
♨下のはがきを続けて見てみませう。

四コママンガ倶楽部

♨オーイ、これはアブナイんじゃないかいな。オイラ賠償金なんか払えないぞ。と、すっかりビビりまくってる今日この頃。

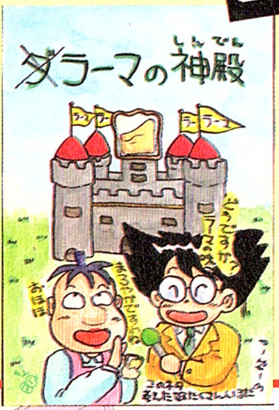
北海道・アフターバーナーII





東京都・ローレシアの王妃

♨冒険の書を消したことがないと書けない文章だ。



千葉県・たすとんさん

♨わざわざヘリコプターで行くなよなぁ。



神奈川県・井上賢一

♨とゆーワケで、はがきの募集になってしまうではないか。あー、おどろいた。

君こそ
ファミコンミュージシャン
ファミコンスーパーヒットスタジオ

FC誌界のデンシモ。次号の必本は6月3日発売です。

このところビッチリ歌詞を書いてくるヤツが多かったが、久々に一発ネタも復活したよ〜ん！

だれかさんがおした

作詞／愛知県・うさぎさん

※だーれかさんが　だーれかさんが
だーれかさんが　お・し・た

リセットボタン　リセットボタン
リセットボタンをおした

じゅもんをかくまえにだれかがおした
ぶんなぐってかーみついて
うーらんでやるぞ
まーたーさいしょからやりなおし
※くりかえし

♨誰でも一度は歌ったことがある"小さい秋見つけた"で歌う。リセットボタンを押されてしまうあのムカツキをとても素直に歌詞にしている。2番があるとヨイのに。



ぶんぶん

作詞／茨城県・七無子



♨実はこの作品、紙コンに来たヤツなんだけどナカナカ音楽ネタしてるんでここでやっちゃう！　頭のパーそうな絵にぶんぶんのアホづらがのってとっても強力！



なにわぶしだよシェラザード

作詞／埼玉県・土手加母茶

買えと言われてすなおに買ったー
マップが広くて頭がハレツしたー
バカな買い物がビンボーにバケて
よせばいいのに借金かせぎぃー
なにわぶしだよシェラザードの
シェラザードのー　人生はぁー

♨おなじみ「なにわぶしだよ人生は」に合わせて歌う。マイクを持ったら小指を立てて、もう片方の手はにぎりこぶし！　なんていうのが正しい歌い方かもしれない。一見てきとうそうな歌詞だが、よく読むとしっかり話のツジツマが合ってる。

キミも今日から投稿人の仲間入り！



ドラクエパラダイス
ドラクエフリークによるドラクエフリークのためのコーナー！　あぶない水着コンテスト、続・会心の一撃キャラ自慢、など幅広く求む！

三国一の大バグ野郎
他では言えないうっぷんを一気にぶちまけろっ!!　友達だけではなく、日本中のファミコンフリークスにいましめるんじゃぁーっ!!

いくらなんでもいないだろ！
そんなやつ、おまっかいなぁーっ!!　と言うわりにドキドキしてるキミ！　そうキミだ！　実際にあったことでも、うそっぱちでもかまわない、ヒーヒー笑えるネタ、待ってるぞっ!!

紙コンアトランダム
ハガキに絵を描くだけでいい。FCネタじゃなくても下手でも、感性を感じられればそれでいい。最近は切り貼りが主流。次の考えが欲しい!!

ファミコンスーパーヒットスタジオ
お笑いというよりは、教養という文字がよくにあうコーナー。ミュージシャンを目指さずとも、ハガキを出そう！　載る確率が高いぞっ！

新コーナー近日登場
新入学の季節に合わせて、当FNNも大幅な（かどーかは見てのお楽しみ）モデルチェンジを行おうかと思います　乞ご期待!!

こうじまち画報
○ナゾラー問答○
リズムとキレ味が勝負！　FCネタから、身近なネタまでオールラウンドで受けつけちゃう！
○四コマまんが倶楽部○
だれにも感じることのできないキミだけの感性を、4つのコマで表現してくれ！　絵の上手下手は関係なし！
○ふれあい日記○
日ごろふと感じる、人のやさしさ、あたたかさをキミの真心で文章にしてほしい。ぬくもりを僕は待ってる。
○新コーナーも募集中○
なぁーに、自分がやりたいって思うネタをそのまま送ってきちゃえばいい訳。新鮮な感性を期待してるぜっ！

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

しかしなんですね。ファミコンだけが青春だったってのは悲しくなってしまいそうだけど、僕たちと同じ時代にドラクエがあったってのはものすごく感動だったりしませんか。オレは子供にドラクエをイバるつもりです。

(広島県・竹岡英雄・17歳)

▶うんうん。

(マッキー)

はっきりいってしまいますが、ウィザードリィを買って4ヵ月がたつというのにまだ地下1階でうろうろしています。やはり、聖闘士星矢の名前を使っているのがきいたのかすぐ死にます。自分でいうのもなんですが「変な奴」だと思う……。本当だからこわい！

(神奈川県・ぎっちょん吉田・15歳)

▶長生きしそうな名前のほうがいいんじゃないですか？　しげちよとか……。

(ヒラ坊)

ＲＰＧよりＳＬＧのほうがおもしろい点は①ＲＰＧは一度といてしまうと大半の人があきてしまう。ストーリーがかわらないから。ＳＬＧは毎回ストーリーがちがう。これはあきない。②キャラクターの強さ、めずらしいアイテムがたくさんあるったってプログラムされている物の数は決まっている。さらに金！ゲーム後半には、もう何も買うものがなく、たまりっぱなし。その点、ＳＬＧではゲーム後半でもお金が足りなくなったりするのでシラケちゃったりしない！……とは言っても、それでＳＬＧだＲＰＧだと言って何になるのでしょう。それぞれ好きなように楽しめばいいと思います(へへっ、まとめちゃった)。

(奈良県・ポチ景井)

▶あ、まとめられちゃった。

(マッキー)

ふと思ったのですが、ゆう坊はドラゴンクエストシリーズは一応おしまいっ！と言ったわけですよね。だったらもし次回作が出たとしても名前が変わったりして、変わんなくてもⅣとしなかったら、すでにドラクエⅣなるものをはやばや予約した人たちはどーなるんでしょーか？(わらひはしてねーぞ)お店の人は案外無責任だから、名前が変わったら相手にしてくれねーんじゃないかな？

(山形県・しょいち・14歳)

▶ごもっともな心配で。

(ハルク)

マッキーさん、ウィザードリィは胎教によくないんですか？ぜひ胎教に良いソフトを教えてください。将来やりたいと思います。

(新潟市・渡辺俊弘)

▶わかんなーい。経験まだないもんで。

(マッキー)

みんなでいろんなメーカーさんを支持する「メーカー応援団」というコーナーをつくってはいかがでしょうか？

(北海道・西口優子・13歳)

▶それおもしろい。メーカーってことよりもゲームごとのほうがいいかな？最近だったらレプリカート応援団だな。

(井)

シミュレーション派は30スーパーゴールドを密偵にわたし、ＲＰＧ派におくりこんだ。ＲＰＧ派は寝返った！

(千葉県・ていびい・16歳)

▶この発想！ＳＬＧしてるな。

(ハルク)

それにしても、特に森下は甘い！

(八王子市・清水浩善)

▶それだーれ？

(ヒラ坊)

☆ この星に線2本を使って三角形を10つくってください。わたしは1年たってもまだとけません。

(福島県・鈴木暢・13歳)

▶うう。わかんね。

(黒須)

なーにがドラクエⅣの予約だ！おまえらがなー。そんなことしている間になー。おいらはウィザードリィ2の予約しちゃったぞ！

(宮城県・のりぽん・13歳)

▶あーこれこれ。のりぽんよ。言葉がお下品です。友の会ではつつしむように。しかもそのペンネーム。何とかしなさいってば。なさけねー。

(ベニー松山)

こないだやっとロックマンをクリアしました。かんどうのエンディングだった。ロックマンが××の××になって夕やけの中を走ってゆくいいエンディングでした。

(三重県・ＪＪ)

▶最近みんな伏字の習慣がついちゃったようですね。たはは。

(ハルク)

毎号、かかさずに読ませていただいております。私は新宿のとある量販店でアルバイトをしており、大変勉強になっています。お客さまにたずねられたときの虎の巻です。

(練馬区・平林大・19歳)

▶今度いったら安くしてくれます？

(マッキー)

お魚食わえたドラクエ日本一。

(奈良県・上田昌弘)

▶それはバグボーイのほうだっつーの。

(ハルク)

レビューの人はどーかしてます。バイオミラクルぼくってウパはぜったいおもしろいと思う。やはりファミコンはアクションだ！ＲＰＧやシミュレーションなんぞパソコンでやっとれ。ああ、反論がこわい。

(北海道・橋本豊生・12歳)

▶うーむ。正論だ。セイロン紅茶。

(ヒラ坊)

ちくしょまつりのしゃてきで信長の野望があったのにとれなかったよー。

(小田原市・今田和男・13歳)

▶ちくしょまつりとは一体何か？湯河原市出身のヒラ坊に聞いたけどわかんなかったよー。それにしてもしゃてきってところがおナイス。

(ベニー松山)

動物50%死体30%人間に似たもの15%自然3%その他2%。ドラクエⅢの敵キャラのことだい。

(愛知県・石黒敬士・16歳)



イラスト　品川るみ

日本を離れて早や4年。アメリカにも任天堂がファミコンを発売していますが日本のもののほうがだんぜんおもしろくて、チャンネル幅の広い受信機を使って日本のファミコンを楽しんでる人の方が多いようです。シカゴの日本人社会の場合ですけど。ドラクエⅢも2週間で終わらせましたわよ。

(イリノイ州・宮田澄子・34歳)

▶アメリカといえばゲーマーの良心こと響あきらクンがミシガンの大学に留学するそーなのでゲーセンで見かけたら遊んでやってくらはい。海外情報これからもよろしく宮田さーん。

(ヒラ坊)

▶けっこーおおざっぱなデータやね。目のつけどころはいいけど。

(ヒラ坊)

ところでキャプテン翼の原作者高橋陽一氏の奥さんはアニメの翼くんの声優さんだということを知ってますか？ウソのよーなホントの話です。

(大阪市・虎那魅兼人)

▶へー。そーするってーと、ナニがアレでいやもう書けない。スペースもない！次号発売は6月3日よろしくっ！

(編集部)

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

FRIDAY SPECIAL

強力新作ゾクゾク登場!! マンモスうれP



フライデースペシャル㉒

ディープダンジョンIII 勇士への旅

新方式オリジナルマップ

完全必勝本

5月27日発売予定／予価380円

見やすい！わかりやすい！役立つ！三拍子そろった新方式のオリジナルマップ採用。さらに臨場感をもりあげるリアルタイプモンスターマニュアル。これをみれば勇士への旅の謎のすべてが奥の奥までわかる!?



世界初エラリー・クイーン方式

フライデースペシャル㉔

ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者

完全必勝本

6月発売／予価380円

他人と自分の二つの記憶を同時に解明するエラリー・クイーン方式採用。写真でつづるミステリードラマつき。

フライデースペシャル㉓

究極ハリキリスタジアム



完全必勝本

ヒッポンズ登場!!

6月発売
予価380円

タイトー認可のオリジナルチーム“ヒッポンズ”をつくって満を持す。おなじみヒッポンのメンバーが総登場！むろん強さはピカいちだぜ。

戦いに生きるか
大笑いするか
どちらも面白い！



フライデースペシャル⑳

武田信玄

たけだしんげん

必勝ガイド

今、話題沸騰の
「武田信玄」がゲームになった
天下統一をめざし
武田騎馬軍団を指揮する
おもしろくて、わかりやすい戦術・戦略
定価380円



フライデースペシャル㉑

独眼竜政宗

どくがんりゅうまさむね

必勝ガイド

いぜん根強い人気のある
「独眼竜政宗」がゲームで登場
君を奥羽の風雲児にする
コマンドと敵国データを完全解説
賞品のあたる国盗りクイズつきだぞ
定価380円



フライデースペシャル⑲

バグボーイデラックス

ファミギャグ大爆発!!

定価380円

一度でいいから読んでください。ファミギャグの世界がひらけます。
一度でいいから買って下さい。カバーの下にも隠しギャグがあります。

FRIDAY SPECIAL

■フライデースペシャル常設店

〔札幌〕旭屋書店〔函館〕森文化堂〔青森〕成田本店〔福島〕岩瀬書店御山店〔宇都宮〕落合書店長崎屋店／落合書店ユニー店〔浦和〕須原屋／須原屋コルソ／一清堂〔川越〕黒田書店〔春日部〕須原屋春日部店／戸田書店春日部店〔狭山〕文教堂狭山店〔船橋〕紀伊国屋船橋店／ときわ書房イトーヨーカドー店〔習志野〕ブックス津田沼〔松戸〕良文堂〔流山〕湊書店〔東金〕多田屋サンピア店〔千代田区〕書泉ブックマート／書泉グランデ／三省堂書店本店／明正堂秋葉原店〔上野〕書店かっぱ上野松坂屋店／明正堂中通り店〔新宿〕紀伊国屋書店／オーブックス〔池袋〕旭屋書店池袋店／リブロ西武〔板橋〕比留間書店〔葛飾〕第一書林〔町田〕久美堂／文教堂成瀬店〔横浜〕西友鶴見店／有隣堂西口店／栄松堂ジョイナス店／そごうBC〔川崎〕文学堂／大塚書店百合ヶ丘店／文教堂宮前平店／文教堂小杉店〔横須賀〕平坂書房本店／平坂書房WALK店〔相模原〕マイブックス相模大野〔厚木〕内田屋本店〔綾瀬〕文教堂綾瀬店〔平塚〕文教堂四之宮店〔鎌倉〕文教堂鎌倉店〔茅ヶ崎〕川上書店ルミネ店〔沼津〕吉野屋／マルサン書店宝塚店／ブックプラザイトー〔三島〕文盛堂本町店〔名古屋〕松中三洋堂本店／青春書店上飯田店〔豊橋〕精文館〔岡崎〕サン書房〔四日市〕白揚本店〔高槻〕高槻ブックセンター〔池田〕甲川正文堂〔大阪〕旭屋本店〔豊中〕田村書店セルシー店／長野書店／緑風堂〔神戸〕白鶴ブックス／南天荘メイン六甲店／流泉書房パティオ店〔堺〕ブックスファミリア〔阿倍野〕ユーゴー書店〔西宮〕アシーネ西宮〔寝屋川〕陽貴堂〔泉佐野〕アミーゴ泉佐野〔大東〕アミーゴサンメイツ〔摂津〕アミーゴ千里丘〔京都〕アバンティBC／京都駸々堂ポルタ店〔福岡〕アニマート原〔久留米〕エマックスたがみ

JICC出版局

SUPER GOLD

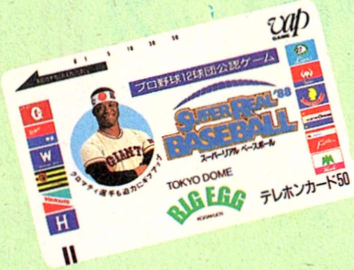
読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

毎号欲しいソフトが300本、170名に当たる、SUPER GOLDプレゼントだ。毎号30ずつついてくるSUPER GOLDをためて送れば、2本・3本とまとめてもらえちゃう。1枚（30SG）なら、ほしいソフトが1本。2枚（60SG）なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いて送ってね。ただしもらえるソフトが多いほど、当選者数は少なくなるからキミ自身で作戦をたててね。ソフトはキミがほしいものなら何でもOK。でも、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなFCグッズがもらえちゃうんだ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

今回のFCグッズ



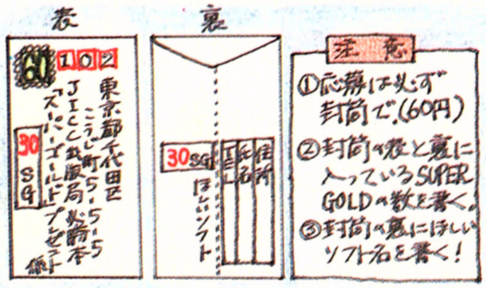
ダブルチャンスプレゼント
スーパーリアルベースボール
テレフォンカード（バップ）

5名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは6月3日㈮当日消印有効。発表はVol.15の予定です。



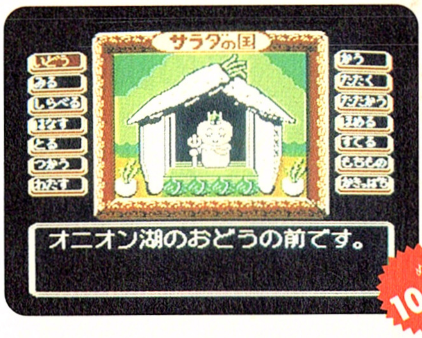


読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

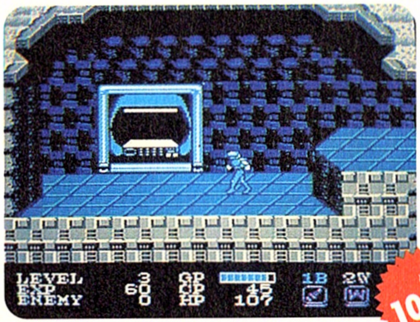
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



③聖闘士星矢黄金伝説・完結編（バンダイ）



①サラダの国のトマト姫（ハドソン）



④ギャリバン（日本物産）



②ナムコクラシック（ナムコ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、６月３日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、７月17日㈮発売のVol.15のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.7 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

青森県・横山勝彦　岩手県・高木俊夫　山形県・古川真紀　埼玉県・花房冬樹　千葉県・西川隆之　東京都・長谷川貴　神奈川県・野口美子　若林勇馬　石川県・河野朗　山梨県・北野信男　静岡県・雨野一宏　大阪府・栗田淳　奈良県・村山敬悟　鳥取県・仲恵　島根県・室田栄治　香川県・小松聡史　愛媛県・三宅恵介　佐賀県・平山宏之　長崎県・菅野篤史　宮崎県・東山泰通　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・伊藤正護　秋田県・玉置佑樹　福島県・星川興一　茨城県・坂入洋志　東京都・藤崎雅文　畑中大輔　神奈川県・J・ジョンソン　新潟県・五十嵐淳子　福井県・平賀昌人　長野県・宮本義一　愛知県・瀬川和気　滋賀・早川康文　京都府・井口研司　広島県・大林達也　高知県・千田直規　長崎県・酒田慎太郎　熊本県・吉岡英次　大分県・松岡稔　鹿児島県・下本良介　沖縄県・福山和子　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・川原守　宮城県・柴田一成　栃木県・落合尚樹　群馬県・柳田康太郎　千葉県・高橋靖明　東京都・小野寺政男　萩原明人　富山県・田所大介　岐阜県・清水直隆　三重県・浜田孝子　大阪府・徳野雅幸　兵庫県・服部友則　和歌山県・相馬恵子　岡山県・金本幹彦　山口県・光波孝志　徳島県・林和行　福岡県・土橋大貴　長崎県・伊東大輝　大分県・宮内和典　宮崎県・竜崎恭文　他20名

★ジャンボ尾崎バッジ

北海道・松橋夕子　群馬県・郡司陽介　東京都・小浦美樹　富山県・山形久範　他6名

アンケート・ハガキ・プレゼント

★ゴルゴ13

青森県・野呂友士　栃木県・上杉雅己　埼玉県・栃折真宣　神奈川県・宇佐美昌子　石川県・熊野徳郎　山梨県・仲宗根学　滋賀県・石垣敏央　大阪府・日下部純太　福岡県・高原顕　鹿児島県・白州崇浩

★双截龍

岩手県・金田勲一　内海普悟　福島県・岡安真　茨城県・亀村修二　長野県・下山龍彦　岐阜県・草川祐　静岡県・吉原剛正　服部真人　三重県・河本哈　滋賀県・川之内郁美

★彷魔が刻

京都府・船津弥重子　大阪府・今重久哉　清川道子　奈良県・宗我喜多男　和歌山県・鷲尾みさ　鳥取県・雨宮静　島根県・高麗原源一郎　岡山県・山田幹夫　広島県・木本郷士　鈴木広貴

★武田信玄

山口県・芳本秀男　徳島県・橋本理加子　香川県・橘良勝　愛媛県・三ヶ日清一　高知県・明神賢介　佐賀県・古田太　松村研二　長崎県・小引洋司　熊本県・中野美江　赤松潤

PC Engine CLUB

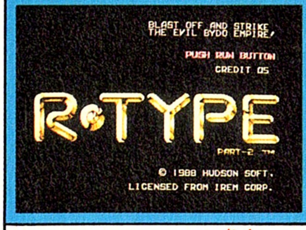
ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.11

うちのエンジンをやっとRGB出力に変えた。AVブースターでビデオ出力っていうのもいいんだけど、やっぱりRGBは違うね！　ドット1つ1つが鮮明に表示されるっていうのは感動モノだよ。そのRGB出力でR・TYPEIIなんてやってみなさいよあーた、こりゃもうそのままゲーセンでっせ。これはもう、NECに早いところRGB出力のアダプターを発売してもらうしかないねっ！

R・TYPE PART 2

文／ターミネーター辻



■ハドソン
■6月3日
■¥4900

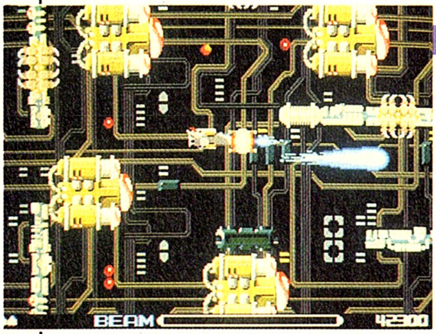
この激しさをクリアできるか？

前回はステージ5を中心に紹介したので、今回は残りのステージ6～8までを紹介しよう。グラフィックは前号でも言ったとおりIIの方が美しいね。肝心のゲームの内容は、Iを持っていて、フル装備のコマンドを持っていれば何とかステージ5は進めるかも知れない。しかし、ステージ5まででいっても、これからの6、7あたりを抜けるのは至難の技と言えるぜ。このIIを1機も壊さずにクリアできたならキミは立派なゲーマーになれます。クリアした人はすみやかに報告するように。

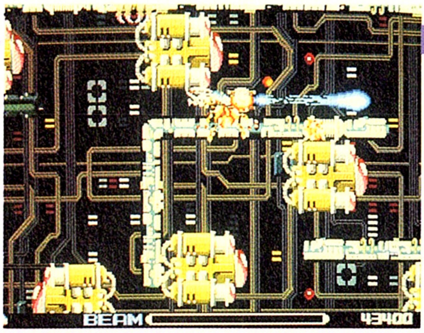
ドップと壁の間をかいくぐるルートを見つけ出せ！

STAGE 6 ステージ

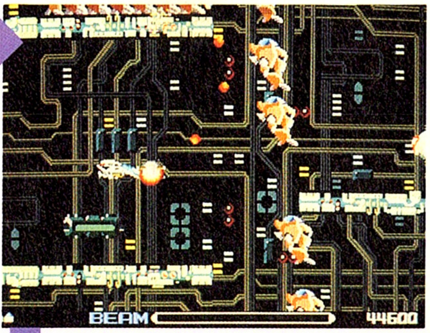
このステージで主に出て来るのは弱点が後向きの巨大なドップだ。こいつは画面の中を所せましと動きまわる。そのスキマをぬって進まねばならんのだ。さいわい敵の出現パターンが決まっているので、自分なりのルートを開拓すれば突破できないわけではない。どうしても破壊したい人は、エネルギーをためた状態で、敵に重なるぐらいに接近して撃とう。破壊できるが体当りの危険も大きいのだ。



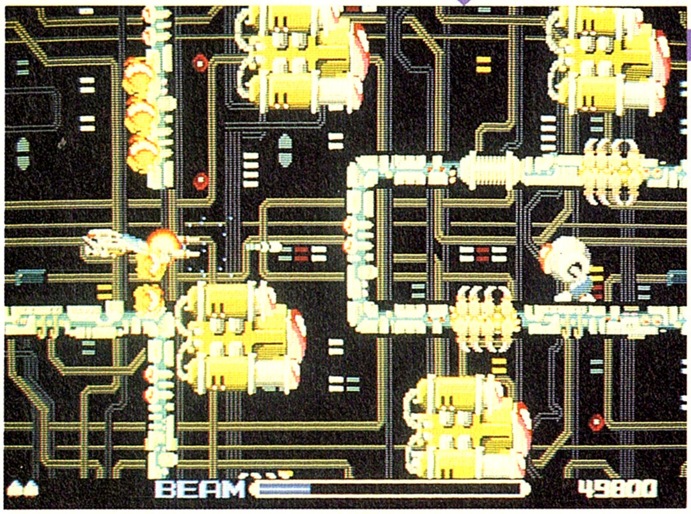
▲ドップの弱点は右側の赤いフィルターだ。うしろにフォースを付け変えて戦う手もあるが、あまり有効な手ではない



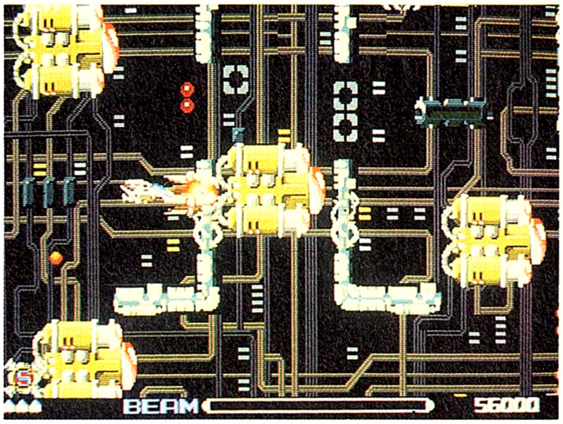
▶このように壁とドップの間をぬけていかなければならないのだ。しかも壁にはニュートという変な敵がいる。ため撃ち状態にしておかないとね



▲おおっと大量のピンクのおでましだ。しかし、こいつらは弾をちょこっと出すだけなので、連射で対抗してしまおう



◀このシーンは早く右に移動しなければならないのだ。そのためにもフォースは前に装着しておく必要がある。なぜなら、フォースが盾のかわりをしてくれるので前方の防御ができるからだ。ここでは縦より横からの攻撃を警戒しよう



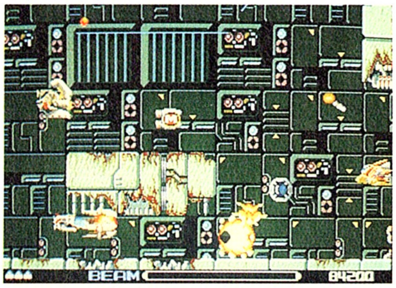
▲ここは真ん中の上からどんどんドップが落ちてくるというシーンだ。ここでなら接近撃ちができると言うもの。たまに赤いフィルターが左を向いてるドップがあらわれたりする

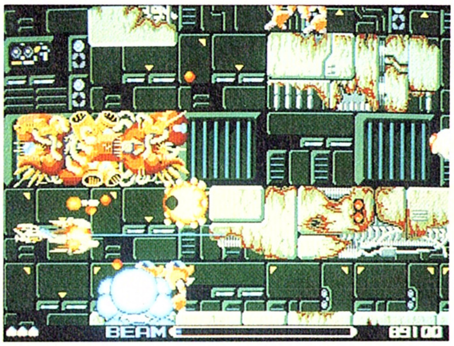
Ⅰでおなじみのザコキャラが大量に襲いかかってくる！

STAGE 7 ステージ

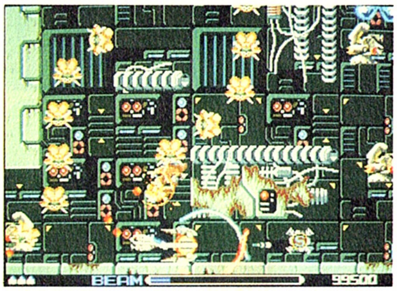
ここで襲ってくる敵はどっかで見たことのあるヤツばかり。そう、Ⅰでザコキャラとして登場したヤツらなのだ。しかし、チリも積もればなんとやら、こう大量にやってこられたんじゃあ対処しようがないっていうもんだ。しかも、好きほーだいに弾を撃ってくるしねぇ。とにかく、ここではよけまくるしかない。だいたいこのステージで引っかかるんだよなあ。

▼細かいザコキャラが大量におでましとなるステージ。新たにお目見えなのは右下にいるファットぐらいだろうか

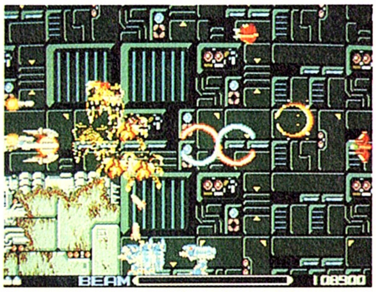




▲攻撃はしてこないが、とっても邪魔なボルドがやってきた。破壊しにくいので攻撃するのはやめて、逆に盾がわりとして使ってしまおう。自分のいる位置を見誤らないように。壁に激突！　というのは避けたいからね



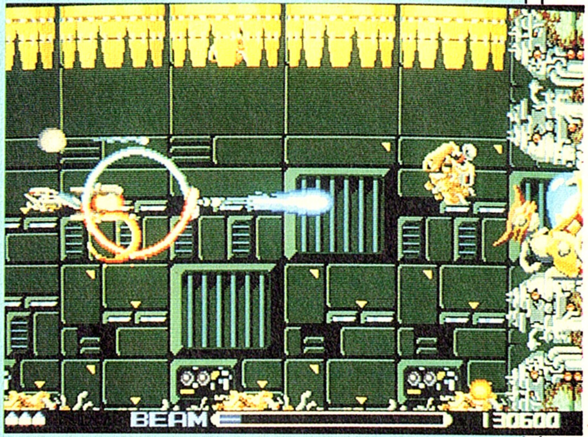
▲敵がムチャクチャやってきた。こうなってしまってはどうすることもできない。ただひたすらよけまくろう！



◀このあたりになると敵と弾と背景と自機の区別がつかなくなってしまうのだよ

敵の廃棄場だ!!

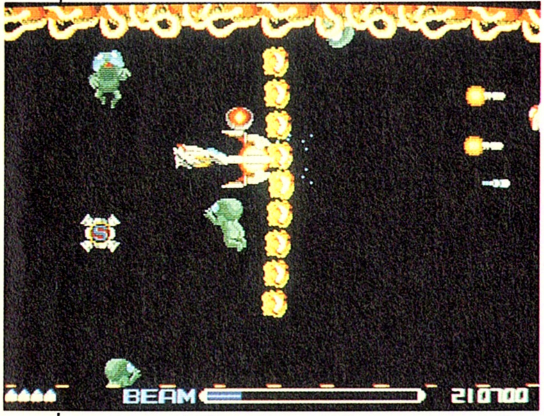
ここは敵の残骸などを捨てる場所らしい。上のハッチが開いたかと思うと、残骸らしきものがドンドン降ってきた。しかも、下の残骸の中からソナーが出現して、弾を撃って来るではないか。ここのボスはちょうど正面にでてくるヤツだ。こいつは前方に触手のような物があるので効率よくため撃ちを当てるしかなさそうだ。



動きまわるウォンを避けられるかどうかだね

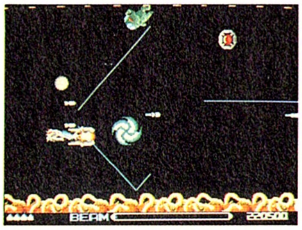
STAGE 8 ステージ

いよいよ最終ステージとなったわけだけど、ここにこれるのは果して何人いるのだろうか？　それこそ、ステージ7の攻撃が激しいってことなんだけどさ。それはさておき、このステージで障害となるのは破壊不可能なウィンだろう。ミックンは上下に注意していればなんとかなるけど、ウィンは動きが掴めないだけやられてしまうのだ。最後のボスでもウィンが3つにもなるしねぇ。

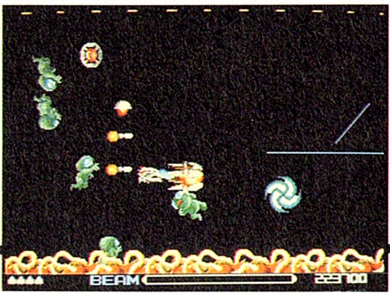


▲ミックンは上下からいろんな角度でせまってくる。動きもなかなか早いのだが、あのステージ7の修羅場を乗り越えた人には簡単かも知れないね。ビットが上下にあればいいんだけど、ま、ムリな注文と言うものだろう。フイのミックンには注意してくれよな

▶このウィンがクセモノなのだ。体当りをしないようによけまくろう

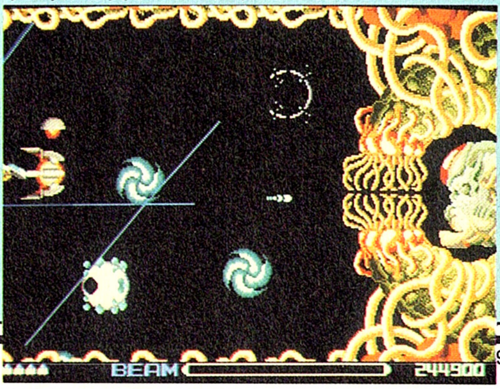


▼後半になるにつれミックンの出現数が多くなり、動きが早くなるようだ。まだ弾を吐き出さないだけマシなんだけどね



ため撃ちを当てられるか？

最後の敵は変な触手に守られていて、3回だけそこが開くようになっている。クリアはこの時にため撃ちを当てられるかどうかにかかってる。しかも、ぼーっとしてるとウィンに体当たりして終わってしまう。クリアすれば美しいエンディングが見れるぞ！



HOT NEWS ホットニュース

ギャラガ'88

■ナムコ
■6月下旬発売
■¥4900



▼うおっと、敵キャラのゴエイ2匹がいきなり合体しやがった。この後巨大ゴエイとして襲いかかってくるのだ

アーケード版そのままに移植されるぞ!

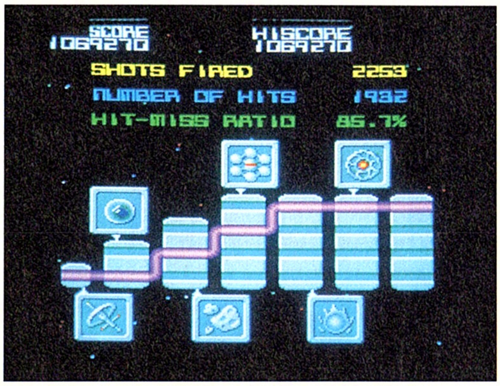
いやーおどろいちゃったよ、あのギャラガ'88がもうエンジンになるなんてさ。いつかはなると思ってたけど、こんなに早く出るとはね〜。もうエンジンの性能はわかっていると思うので、グラフィック、サウンド等については何も語る必要がないだろう。内容はいまのところアーケード版とまったく同じになるということ。2機から3機への合体、次元ワープ等すべてそのまま再現されるらしいのだ。RタイプIIも発売されるし、シューティングファンにはたまらない時期になりそうだねっ。







▲今回の'88版では3機合体ができるようになった。トリプルファイターっていうんだぜ。敵を多く撃てるけど、こちらも大きくなっちゃうんだよね



▶ゲームが終わるとこういう画面になる。いろいろなルートは、次元ワープを使ったかどうかでかわってくようになる。あとはおなじみの命中率等の表示がでる

ボーナスステージもある!

ボーナスステージはギャラクティックダンシングのラウンドというんだそーな。ワルツ、タンゴ、ジャズ、マーチなど、いろいろな音楽にあわせて敵キャラが踊る。すべて倒せばスペシャルボーナスだ。



◀動きが一定なのでパターンを覚えて攻撃するようにしよう



▶パーフェクトだと、スペシャルボーナスがもらえる

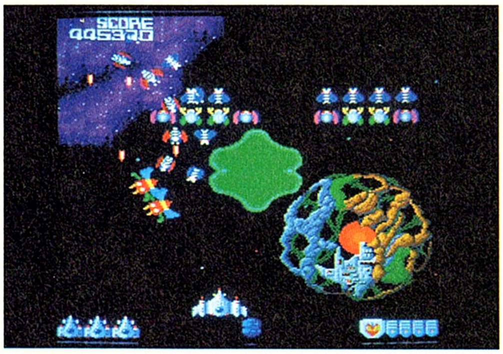


▶ここは痛々しい宇宙墓場なんだけど、うしろの宇宙ステーションみたいなの、どっかで見たことないかな? ボスコニアンかな?

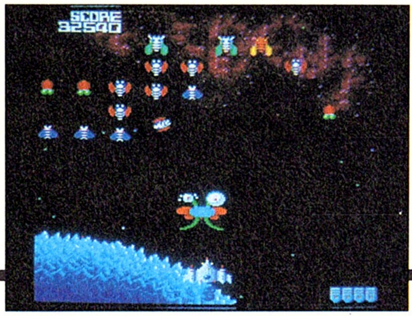


◀次元を破るアイテムを持っていると、次元の裂け目からワープできるのだ

▼これは1発命中するごとにすがたをかえるというニンというキャラだ。ここでは思わずナミダを出してるところだね



▲遠くに見える星、あれこそが惑星ギャラガなのだ。前方に不気味に広がるアメーバを打ち砕き、このステージを突破しなければならない。ラストは近いぞ!

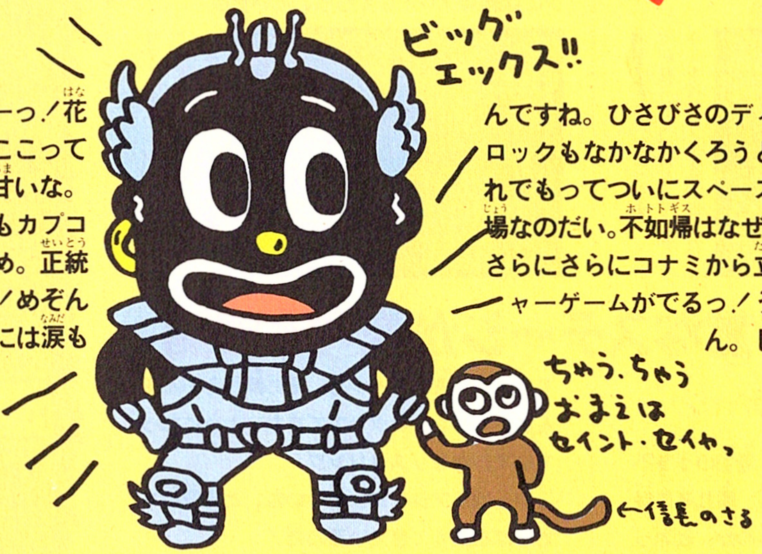




▲スクロール面の最後に登場するボスキャラだ。こいつを破壊するのはちょっとタイヘンだけどね。それよりもなにより も、ここまでこれるかどうかが問題だぜ

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

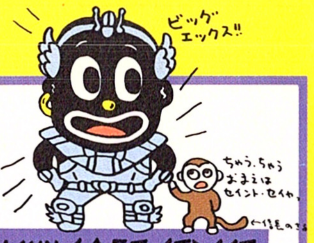
NEW SOFT STREET



イエイ！いい季節になりましねーっ！花は咲くは鳥はうたうは……あれここってアフリカだったっけー。設定が甘いな。ま、いーや、今号は何といってもカプコンのヒットラーの復活がおすすめ。正統派アクション・ゲームの一級品！めぞん一刻もオタッキーズのみなさまには涙もんですね。ひさびさのディスク版コースのファイヤーロックもなかなかくろうとうけしてましたよーっ！それでもってついにスペースハリアー、ファミコンで登場なのだい。不如帰はなぜかヒラ坊のおすすめ。さらにさらにさらにコナミから立花理佐ちゃんのアドベンチャーゲームがでるっ！うーん、黒人おもわずごっくん。じゃまたねーっ！ウンバババ。



TOP SECRET
ヒットラーの復活



NEW SOFT STREET

うるうる。もううれしくって。なんでかって？　そりゃ「ヒットラーの復活」が面白いからに決まってるからでしょ。「ロックマン」も良かったけど、こちらはその上を行く出来ばえ。最質のアクションゲームが少ない、とお嘆きのあなたには絶対オススメの一作だっ。



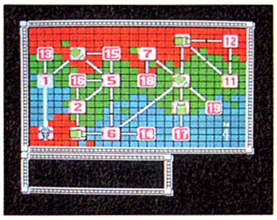
◀夕陽の中を走るスーパー・ジョー。だが彼は……。キミがジョーを救い出すのだ

熱中、ハマリ確実の高感度アクション！

帝国の野望を打ち砕け！

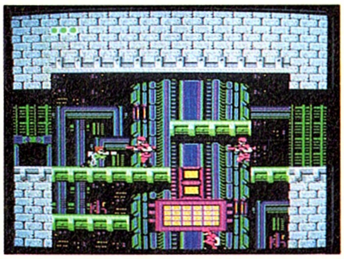
198×年、ナチスの極秘文書が発見された。〝アルバトロス計画〟と名付けられたその文書を帝国軍のワイスマンが奪い取った！連邦軍は文書奪回のため、英雄・スーパージョーを送りこむが消息を断ってしまう。

キミはラッド大尉として、帝国軍に潜入し、仲間と連絡を取りながら、ジョーの救出と文書を奪回せよ。健闘を祈る。



◀各ステージスタート前の全体マップ画面だ。1～12までが普通のステージ、13～19が中立エリアだ。ここでアイテムや情報を集める

アーケード版「トップシークレット」からの移植だけど、間違いなく「移植されて面白くなった」と言える。アクションゲームファンには絶対プレイしてもらいたいぜっ！



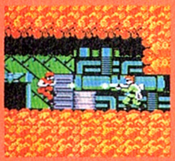
◀目の前の敵はすべて撃て！だが敵だってバカじゃないからキミを攻撃してくる。即攻だ！



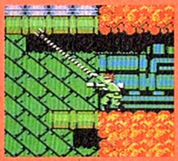
◀マップ上にいる緑のトラックと出会うと縦スクロールシーンになる。このシーンも重要だ

ワイヤーの操作が新鮮！

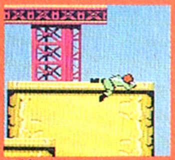
このゲーム最大の特徴は、ワイヤーを使ったアクションだ。これまでにはなかったダイナミックなアクションを見せてくれるぜ！



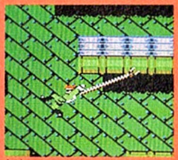
撃つ！
敵を倒すのは銃の役目。常に撃てるようにしておこう



かける！
ワイヤーは、✚ボタンを入れないと、斜め上にかかる。これが基本



登る！
上へ登るときは、ワイヤーをちぢめて、✚を上へすればOK



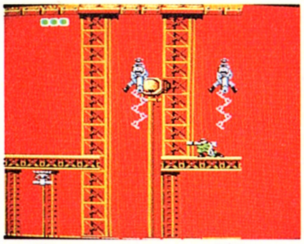
渡る！
ワイヤーをふって、向こう側へ飛び移る。かなりダイナミックだ！

バラエティ豊富なステージが次々と展開

何でもありの各ステージ

ワイヤーでのアクションは、最初のうち不自由を感じるかも知れないけど、慣れるに従って、こんな新しい操作があるのか、と思ってしまう。各ステージも、その操作をふんだんに生かさないとクリアできないようになっていて、かなりスリリング。

やっぱりアクションもいいな、と再認識させるほど良くできているのだ！



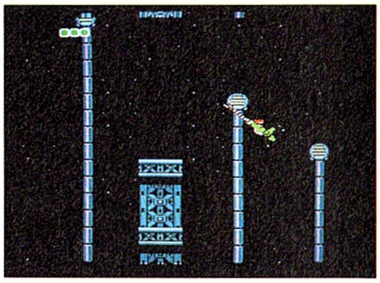
▲小型のジャイロをつけた部隊がキミを襲う。まずはしゃがんでやりすごし、タイミングをはかって上へ登っていくのだ。でも、言うは易し、行うは難し。なかなかうまくいかない。かなりのテクニックが必要だったりする



▲クレーン車で攻撃してくるとはひきょうなヤツら。対抗するには普通の武器じゃダメ。強力なロケット砲が必要なのだ。クレーン車の動きを読み、一瞬のうちに攻撃を仕かけていくスリル。うーん、しびれるぜ！



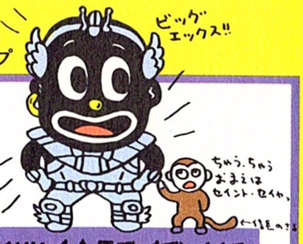
▲こいつが帝国軍のボス・ワイズマン。意外と早いときに会えるんだけど、その時に倒すことはできない。力をためて、ワイズマン打倒の日を目指せ。にしても、言うことが生意気だよね



▲ライトを飛び移っていかなきゃならないシーン。緊張する一瞬だ



／ボーステック／7月下旬発売予定／¥5,900／2M＋バッテリーバックアップ

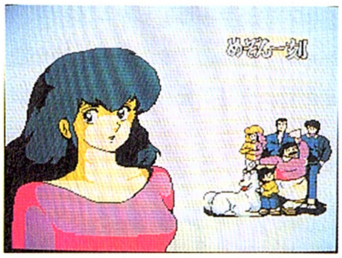


NEW SOFT STREET

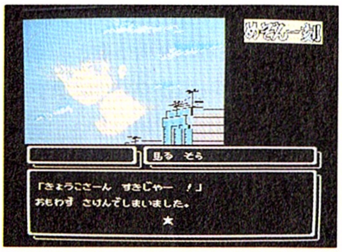
MAISON IKKOKU

めぞん一刻

パソコン版AVGでヒットした「めぞん一刻」がファミコンに移植された。そのゲーム性もさることながら、原作のマンガに割と忠実なストーリー展開やグラフィックが楽しいんだよね。事件もののAVGもいいけど、こういうタイプのAGVももっとほしいよね。



◀タイトル後の画面。響子さんを中心に、どんなドラマが繰り広げられるのか……



◀五代クンの素直な気持ちはこの通り。「響子さん、好きじゃあー」。うんうん、

パソコンから移植のラブコメAGV

原作は人気マンガだ

ボロアパート、一刻館に住む、五代裕作はしがない貧乏学生。彼にはこずえちゃんというかわいいガールフレンドがいるが、本命は一刻館の管理人である音無響子だ。だけど、彼女は未亡人。なかなか自分の気持ちを打ちあけることができない。

で、このゲームでの目的は原作通り、響子さんとの結婚式、じゃなくて、響子さんの探しものを見つけることなのだ。事件もののAVGとは一味違うのだよ。

高橋留美子原作のマンガをゲーム化したものだけど、原作を知らないとちょっと解りにくいかも知れない。逆に言えば原作ファンなら最高のゲームなんだけどね。

いずれにしても、ゲームを進める前にまず原作を読むことをおススメしたい。

一刻館の人々

五代裕作



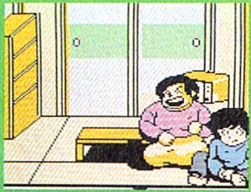
響子さんに憧がれる大学生。優柔不断で、冴えなくて……、と良いところなしのかわいそうなヤツだ。しかも妄想癖もある。でも、響子さんを想う気持ちはホンキなのだ。

音無響子



一刻館の管理人さん。早くに夫・惣一郎を亡くした未亡人だ。だから、未亡人とは言ってもまだ若い。五代クンのことを憎からず、と思っているけど……。かなり早とちりな性格だ。

一の瀬さん



2人しか画面に出てないけど、実は存在感の薄い父親がいる。おばさんは酒さえあれば、のんで、年がら年中他の住人と宴会をしている。そんな親を見て、健太郎は育ったのであった。

四谷さん



謎の住人、四谷さん。正体不明、人畜無害、いつも妙な行動で五代クンを困らせている。

彼の部屋（4号室）と五代クンの部屋（5号室）の間のカベには、大きな穴が開いている！

朱美さん

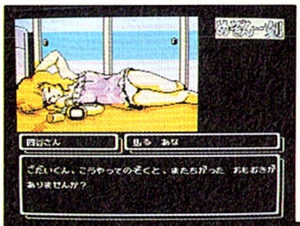


6号室の朱美さんはモラルのモの字もない女性だ。いつも下着姿で一刻館内を歩き回っている。普段はスナック「茶々丸」に勤めている。やっぱりお酒が大好き。

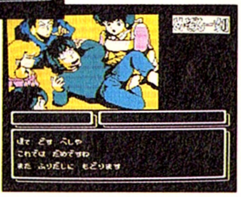
見せ場がいっぱい！ファンならこたえられない場面ばかりだ

「めぞん一刻」が他のAVGと一線を画しているのは、そのグラフィックの楽しさにある。事件もののように、おおっ、と色めき立つような場面は多くないけど、随所随所に面白い場面が展開していくのだ。右の写真はその一部だけど、もっともっとさまざまな場面が繰り広がっていく。さまざまなAVGがある中で、そういった部分はかなり出色の出来だ。原作にかなり忠実だしね。

ま、何にしてもファン必見のゲームと言えるよね。



◀五代クンの押入れの穴から朱実さんの寝姿が……。こら、エッチ！



▶五代クンは何を思ったか窓から飛び降りてしまった。痛そうな音がして、あわれスタートへ戻ってしまうのであった。



◀五代クンのガールフレンドこずえちゃんの誘惑に負けると……。でも、女の子に恥をかかせちゃ悪いしなあ……

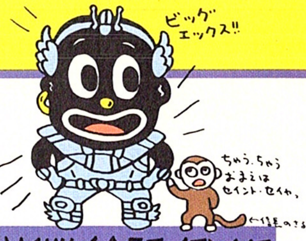


▶ああ、五代クンはこずえちゃんと結婚するはめに…



O／ユース／6月中旬発売予定／価格未定

FIRE ROCK
ファイアーロック



NEW SOFT STREET

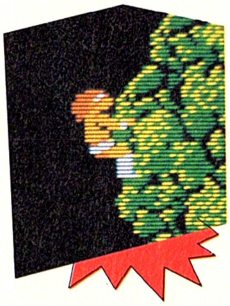
なんとも正体不明のアクションゲームが登場だ。アクションのためのアクション。妙な設定や理屈抜きで、クリアを目指していく、懐かしいともいえるゲーム性。もしかしたら、こんなゲームが今は望まれている。のかどうかは解らないけどね(なんのこっちゃ)。

正体不明、謎のアクションゲーム！？

目的はステージクリア。最近こんなの珍しいよね

国を救うことや、お姫様を救うなど、目的をはっきり持たせるゲームが多い中、ファイアーロックには目的らしい目的はない。強いてあげればステージをクリアすることが目的なのだ。それでまずびっくりさせられる。

各ステージはいくつかの小部屋に別れていて、部屋どうしがワープゾーンでつながれている。それらの部屋にあるアイテムを集め、クリアの出口を目指すのだ。もちろん、行く手にはさまざまな敵が襲いかかってくる。





▲中央にいる主人公。その上にある扉がワープゾーンだ。このつながりをしっかりとおぼえて、出口を目指そう。アイテムを取ることを忘れずにね



◀武器のたいまつは横に投げるのが基本だけど、上にも投げることができるのだよ

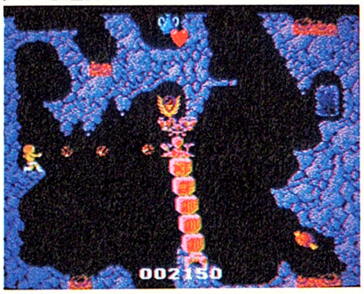
たいまつと壁よじ昇りを武器に進もう

壁よじ昇りの姿が新感覚。ニュータイプ、かも知れない

主人公の武器はたいまつと傾斜45度までの壁をよじ昇ることができるパワーだ。この壁よじ昇りが面白い。壁にへばりついて、Ⓑボタンを連打すると、せっせと手足を動かして昇っていくのだ。なかなかリアルな姿だ。

画面を見る限りではかなり地味なんだけど、プレイした時の感覚は、これまでのアクションゲームにはない異質な感じを与える。敵キャラのデザインも妙で、不思議な世界を演出している。

新感覚のこのゲーム、ただのアクションと思ったら大マチガイ、のような気がする…。



◀ボスキャラにアタック！ 弾の出が気持ちいいぜ！



◀ボスキャラの追撃を尻目に、せっせと壁をよじ昇っていく主人公。妙なシーンだ

主人公は元気に突き進む



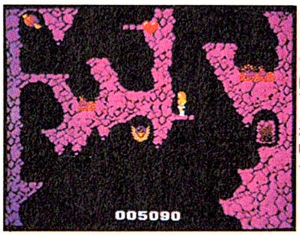
◀スタート地点である。まずは近くにあるアイテムを集めて回ろう



◀ワープゾーンに入ったら、いきなりボス！ 頭の部分が弱点だ。狙い撃て！



▲おっとっと、ワープゾーンに入ろうとしたら、溶岩に落ちそうになった。斜めの壁をダッシュして、落ちないように。撃つだけが連射じゃないのだ



◀主人公の左下にあるのがクリアアイテム。取らなきゃクリアはできないぞ



◀ジャンプ！ クリアアイテムを取りに行く。果たして取れるかな？



KAKEFU-KUN

カケフ君のジャンプ天国スピード地獄



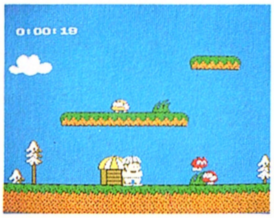
TVで人気のカケフ君がゲームになった。得点を競うんじゃなくて、時間との勝負のトライアルレース。チビッコアイドルのファミコン界進出で、ファミコンの流れが変わるか。ジャンプ天国スピード地獄でカケフ君と一緒に冒険してみよう!

3日以内に7つの薬草を探し出せ!

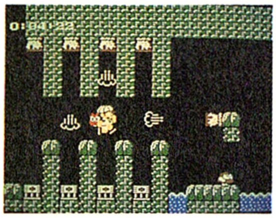
やくそうや〜い!!

このゲームは全部で7ラウンド。各ラウンドは3ステージで構成されている。各ラウンドの最終ステージにいる大ボスを倒すと薬草を手に入れることができるのだ。

もちろん敵キャラの種類も多いし戦いも大事だが、何より大事なのは3日以内に7つの薬草を手に入れること。時間との戦いが一番重要だということを忘れてはならない。



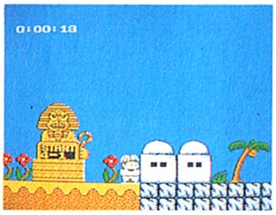
◀まずはニョコボリ地方からスタートだ。スピードに慣れながら、基本的なテクをトレーニングするにはもってこいの面だよ



◀トンネルになっているラウンドだ。バネじかけのビックリ床を四方から吹いてくる風がカケフ君の動きを邪魔するぞ

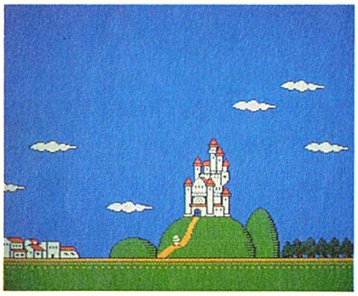


◀お次は風穴地帯。強弱のある風が断続的に吹き出ているぞ。慣れないうちは障害になるだけの風もうまく利用すれば高く飛べるのだ

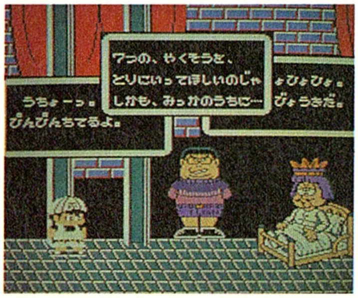


◀ピピンバ砂漠にはゴロリン丘がたくさん。こいつは登ろうとすると階段がこわれる上に、玉がゴロゴロ転がってくるやっかいものだ

国王に呼ばれてお城に向かったカケフ君



◀王女に頼まれて、とりあえず国王の待つ城へ駆け上がっていくカケフくん



◀ちょっと怪しげなポコ国王に薬草を取ってくるよう頼まれるカケフくん

何かおかしな頼みだけど男の約束守らなきゃ!!

アフリカの東のはずれ「ポコニョッコリ王国」。オリンピックで世界に名を知らしめようと思った国王は、7つの薬草で自国選手のスポーツ能力アップを図ろうとした。

ある日のこと、国王が倒れたということで城に呼ばれたカケフ君。元気そうな国王と待従医に頼まれたことは……

「カケフ君。7つの薬草を集めて来てくれたまえ。3日以内にだ。さもないと私は……」

しぶしぶ7つの薬草を探しに出かけたカケフ君。しぶしぶとはいえ一旦ひきうけた仕事を途中でやめるのは男の名がすたる。気がかりなのはどんどん過ぎていく時間だ……。

がんばれカケフ君!! こんなやつらに負けちゃダメ

カケフ君の行く手には敵がいっぱい。かわいい顔してるけど曲者揃いだぞ。

上から踏みつけて倒すか、味方のウィッキー君に倒してもらうか、攻撃法は2つだ。



◀ビガー・ピッコロ
ハングマン▶
◀キャタピラー
◀ウィッキー君は強い味方なんだ
▼フライ
クロック・ワーカー▶
▶敵の上でジャンプして地中に埋めちゃえ
◀フィーンド

こんなこともできるんだ

▼このスウィングボールの最上部にとびつくと、何画面も先にとんでいけるのだ!

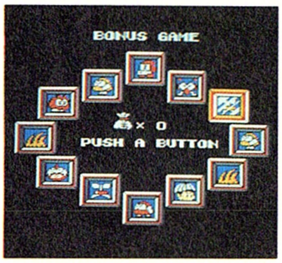


◀これで1分間、時間を逆もどりできる。これの反対もあるよ

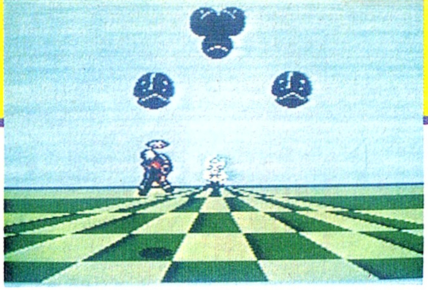




◀この袋でボーナスゲームにチャレンジすることができる



◀1UPボーナスゲームにチャレンジ!上の画面の袋の数だけ各エリア終了時にルーレットゲームをすることができる。これぱっかりは運だよね



／2M／タカラ／8月中旬発売予定／¥5,600（予）

SPACE HARRIER

スペースハリアー



あの「スペースハリアー」がついに登場だ。アーケード版で巷を沸かせた「スペースハリアー」、セガには移植されてたけれどついにファミコンで楽しめる時が来たのだ。

2Mのロムカセットで堂々の登場。あの迫力をそのまま体験なんてことが期待できそうだ。主人公の動きを体感できる、アーケードでのムービングシートさえあれば完璧なのに。

迫力の「スペースハリアー」ついに実現！

超自然現象からドラゴンランドを救え！

銀河の彼方、平和なドラゴンランドに突如多発し始めた超自然現象。そしてついにドラゴンランドは正体不明の敵に占領されてしまった。平和を取り戻そうとする正義のドラゴン「ユーライア」は遥か離れた地球に助けを求めた。その助けに答えるべく立ちあがったのが超能力戦士ハリアーというわけ。異世界の魔物たちと戦うのだ。

18のステージを疾走して次々と現れる敵を攻撃、魔生物を倒すのが目的だ。と簡単に言ったけれども普通のゲームと違って華やかなパワーアップは一切なし。何一つ甘えを許さないシビアな戦いというわけなのだ。とにかく障害物をひたすらよけて、敵をひたすら撃ちまくる孤独な戦い。だから戦闘が単調になるか、というとそんなことはないのが「スペースハリアー」のすごいところ。3次元グラフィックで迫り来る敵の動きや異世界の魔生物の形相に魅了されながら異世界での戦闘に没頭すること必至だよ。

銀河の彼方は異様な生物の巣窟だ。

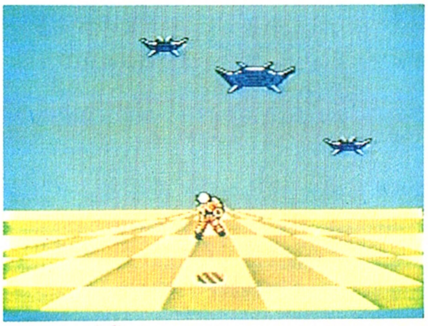
このドラゴンランド、超自然現象や正体不明の敵に覆い尽くされているとあって、ステージを進めるごとに世界はその異様さを増していく。敵キャラの攻撃が激しくなるのはも



▲ステージ1の親玉ドラゴン「スケイラ」だ

ちろんのこと、その様相まで恐ろしさを増すのだ。

開いたり閉じたりしながら弾をうってくる四面体に超高性能ロボット、異常植物と登場する敵キャラは変化に富んでいるぞ。



▲これが3次元グラフィックである。敵の迫り方はなかなかの迫力ものなんである

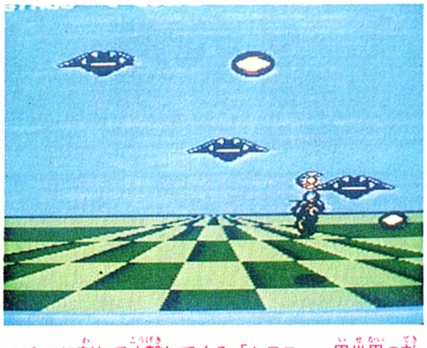
内容充実、迫力満点。

各ステージの最後ではボスキャラがハリアーを待ちうけている。「スペースハリアー」に登場する敵キャラはどれも迫力あるけれど、このボスがまた、でかくて迫力満点なのだ。

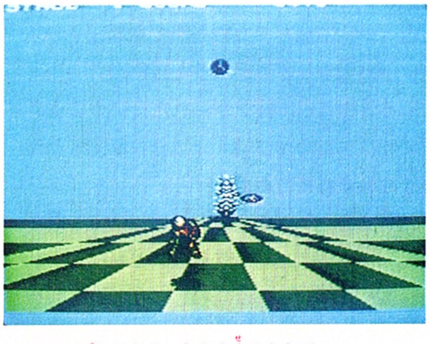
18ステージのうち2ステージ、ボーナス面もあるんだ。味方の白ドラゴン「ユーライア」の背中に乗って木や柱をできるだけ多くなぎ倒して点数をかせぐのだけれど、その時の爽快感が、また抜群。

そしてクライマックスのステージ18をむかえる。今までに出現した親玉7匹を倒せばドラゴンランドに平和が戻るのだ。地平線から現れるユーライアに乗って飛び去るハリアーが見られるかな。

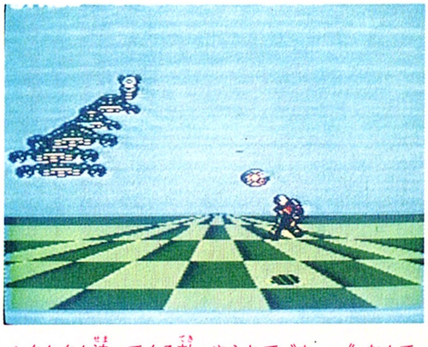
ドラゴンランドで戦闘をくりひろげられる日も近い。乞御期待。



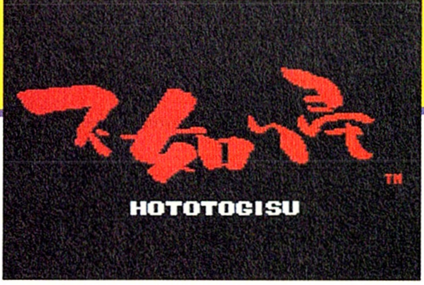
▲3つに割れて攻撃してくる「トモス」。異世界の敵は見かけも異常、攻め方も異様



▲ジャンプもできる。うまく攻めようぜ



▲ぐんぐん迫ってくる敵。やられて“ウァー”なんてことにならないように



／アイレム／7月発売予定／価格未定

HOTOTOGISU

不如帰



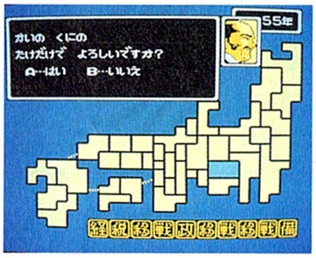
NEW SOFT STREET

信長、秀吉、家康の「鳴かぬなら…」の句で有名な不如帰。それをタイトルにした戦国ＳＬＧが発売されるゾ。君は40人の大名の一人となり、全国統一を目指すのだ。家臣を含め、登場人物は200人以上。並いる強者を倒して戦国の英雄となるのは君か、それとも…

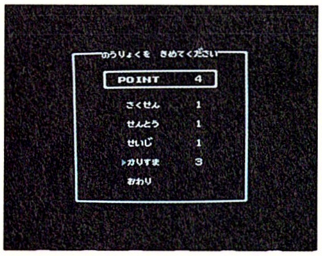
家臣を率い、お金をうまく使って全国統一

さあ、ゲームスタート！勝利へのパートナーは？

まずは、40人の大名から自分の担当する大名を決めよう。大名の名前を変更することも出来るぜ。そして、10ポイントの能力値を、〝作戦〟〝戦闘〟〝政治〟〝カリスマ〟の４項目に割り振ったらゲームスタートだ。注意して欲しいのは、４項目にあらかじめ基本値が設定してあるってこと。歴史上の強力な大名は当然この基本値が高い。その他、家臣の数や石高、兵力にも差があって有利不利があるんだ。それでは16世紀への招待！



▶甲斐の国、武田信玄。やっぱり武田は強いね。初めから家臣は多いし、石高も高い。最強の軍団にふさわしい陣容だ



◀能力値の配分。自由に君だけの大名を作りあげよう。でも、あまり偏った配分は×。ＳＬＧの常識だよね、これ



◀すべての決定がおわると、右のように大名のデータが表示される。名前や、能力値はこれでいいかな？

新システムを採用

このゲームでは、コマンドの順番があらかじめ決定されている。下の６種類のコマンドが10コ、「最も効率良く」並べてあり、プレイヤーは順にこれを消化していけば効果的に国の運営が出来るというワケだ。今、何をしたらいいんだ？という悩みは、これで解消！

経　経略　内政コマンドだね。国力を上げることが統一への第一歩。サボらず、けちらずに。

税　税金　なんたってお金がなくちゃ何も出来ない。税率は６段階あるけど一揆には注意！

移　移動　大名や家臣を他国へ移すコマンドだ。２か国以上領有していないと意味ないけどネ。

戦　戦争　戦いはＳＬＧのつきものだけど、むやみに戦ってはダメ。国力が充実したならGo！

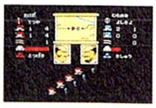
政　政略　忍者を使う、政略結婚、同盟を結ぶといったコマンドだ。戦争だけが能じゃない!!

備　軍備　このコマンドで、家臣、兵を雇うことや鉄砲を買うことなどが出来るのだ。

これが不如帰の戦闘だ!!

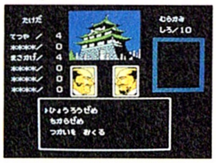
野戦





◀この時代の最新兵器、鉄砲。野戦では威力を発揮する

ろう城



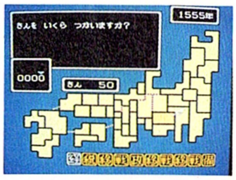


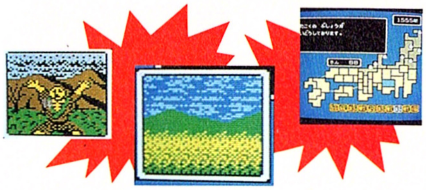
◀城攻めは味方の損害も大きい。それではと使者を送るが…

戦闘モードに入ると、まず作戦画面が表れる。作戦を決めたらいよいよ戦いだ。野戦かろう城か決定は守備側が行うことができる。

わかりやすい親切な表示

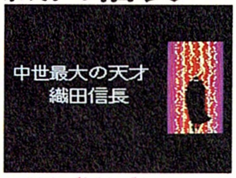
通常モードの画面では、常に40国が表示されている。そして、イベントの対象国は色が変わって合図するのだ。イベントには凶作、豊作がある。冬には雪も降るんだ。





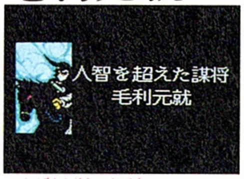
おもな大名

織田信長



▲非情な合理主義者だった信長は、魔王とも呼ばれた

毛利元就



▲中国地方の英雄も、ゲームの設定ではただのおじいさん

上杉謙信



▲武田信玄と並ぶ有力大名だけど、冬の雪が難敵！

武田信玄



▲史実の信玄は野望を胸に死んでしまうが君なら出来る!?

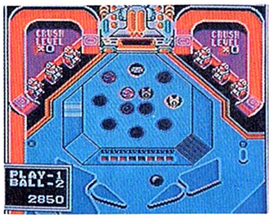
ここでは４人の大名を紹介したけれど、この他にも徳川家康や今川、伊達といった有名大名も、もちろん登場するんだ。彼らのファンの皆様、安心して下さいませ。

スーパーピンボール

■ココナッツ　■8月発売予定
■5,800円　■カセット

ピンボール＋麻雀のおもしろさ。

アメリカ育ちのピンボールと中国四千年の歴史が生んだゲーム、麻雀がハイテクの国日本で合体した。ゲームは縦3画面のメインステージと4つのサブステージで構成されている。ボーナスの計算方法は麻雀の得点計算と同じ。出現する麻雀パイにボールをあててそのパイで麻雀役ができればボーナスポイントがもらえるのだ。4人まで同時にプレイできるからみんなで得点競争できるのもいいね。



◀これはメイン画面のルーレット。これの絵合わせで各々のサブステージへワープすることができる

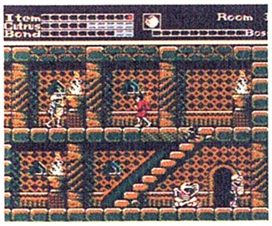
THE 8 EYES

■セタ　■9月発売予定
■価格未定　■カセット

大魔王ルシファーからヨーロッパを救え！

20世紀初頭のヨーロッパを舞台にスリル溢ふれるＡＧが登場だ。

悪魔復活をたくらむ女賊ルースを倒すため大英帝国から派遣されたボンド卿。はい刃マザーグースと愛鷹カットラスの急降下で怪物を斬るのだ。入りくんだ屋敷を戦い抜いて、一味の守る8つの宝石を集めたら大魔王ルシファーの待ちうける悪魔の神殿へ。急げ!!



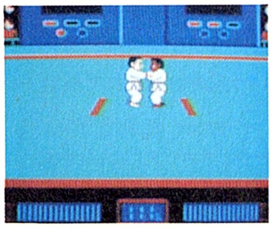
◀ルース一味の屋敷の中だ。不気味な暗さの中でガイ骨剣士と戦うのだ。あぐらかいてる奴は火をふくぞ。

燃えろ!!柔道選手権

■ジャレコ　■7月下旬発売予定
■価格未定　■ディスク

柔道世界一をめざして勝ち進め！

日本の国技の一つ「柔道」が、ついにファミコン界に登場した。ゲームは「練習試合」「日本選手権」「世界選手権」の3ステージ。「練習試合」で勝ち進むと段（レベル）がアップ。レベルが上がって日本選手権に出場し、優勝すると世界選手権へ。世界選手権ではコーチが相手の情報等を教えてくれるぞ。ともえ投げ、背負い投げなどの大技で一本勝利の快感を。君は世界一の座を奪えるか!!



◀世界はまだまだ広い。どんな強豪選手が出てくるか戦う直前までわからない。やはり日頃の精進が大事

地雷くん

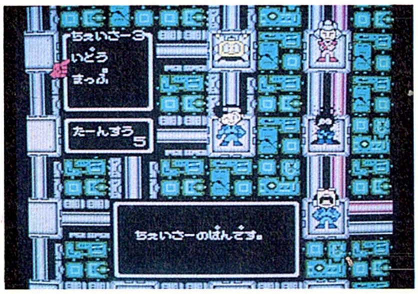
■ジャレコ　■価格未定
■8月初旬発売予定　■ディスク

新感覚、マップの中での鬼ごっこだ！

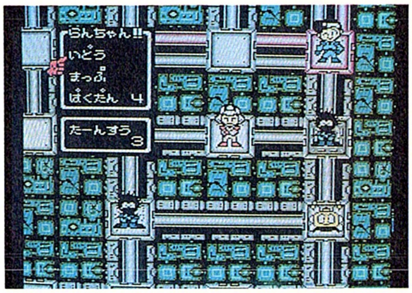
誰でも知ってる、ゲームの元祖鬼ごっこがファミコンのゲームになったのだ。

碁盤の目のようなマップの中でくり広げられる鬼ごっこ。追う側と逃げる側に分かれて、自分の順番が来たら1コマずつ追いつめたり逃げたりするというわけ。マップの中にはワープや長距離ルートといったしかけもあるからうまく利用するのだ。

そしてこのゲームのポイントがマップの中をうろつきまわる〈地雷くん〉。地雷くんにぶつかるとマイキャラは黒こげになって次の番1回お休みとなってしまうから要注意ってわけだ。



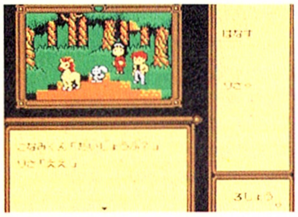
マップのレイアウトやルールを自分で設定できるエディット機能つきだから好みのゲームが作り出せるぞ。その上、逃げる側1人、追う側4人までの5人までが一緒にプレーできるから友だちみんなと遊べるぞ。



リサの妖精伝説

■コナミ ■¥3,500
■6月中旬発売予定 ■ディスク

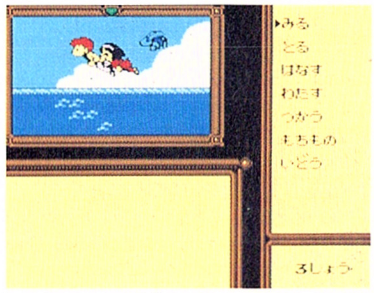
人気アイドルの立花理佐ちゃんが、ファミコン界にも進出してきたぞ。そのゲームは、アドベンチャーゲームで、君が理佐ちゃんのコンサートを見に行ったところから始まるのだ。ウキウキ気分のコンサートの途中、突然雷が落ちた。その衝撃で、君と理佐ちゃんは、ファンタジックな世界にまぎれこんでしまった。



超人気アイドルの立花理佐。FC界に登場！

そこで、君はモトの世界に戻るべく理佐ちゃんと力を合わせて旅をするのだ。旅の途中には、謎や罠がいっぱい。ゲームクリアーのヒントは、理佐ちゃんのレコードの歌詞や振りつけに隠されているらしいぞ。それから、ゲームを早くクリアーすれば、理佐ちゃんの楽しいイベントに参加できるかも！





▶かわいい理佐ちゃんと空のランデブーなんて、とてもハッピーだね

エキサイティングアイスホッケー

■コナミ ■6月10日発売予定
■¥3300 ■ディスク

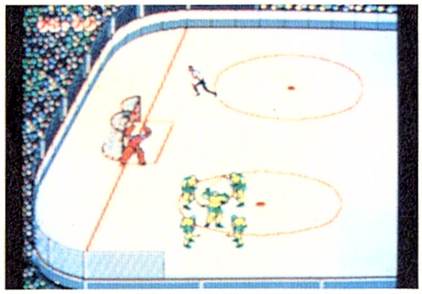
コナミのエキサイティングスポーツ・シリーズの第6弾は「エキサイティングアイスホッケー」に決定だ。

激しくぶつかり合ってエキサイティングな試合を展開するアイスホッケーはこのシリーズにまさにぴったりだよね。

シリーズ第6弾はアイスホッケーだ。

ホッケーのゲーム性にあわせて斜め上から見下ろした斜め俯瞰の視点が採用されている。同点の時のペナルティーショットは3D画面でのプレーだ。とにかく迫力満点のソフトになりそうだね。乞御期待。





JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

夏休みソフト、君はどれにハマるっ!?

ガーシガーシガシガシ……わっはっは待ちどおしいのォ、セミの声が。黄金週間の次ったらこりゃもう夏休み！　海が、山がわたしを呼んでいる。

ちょっと気が早いけど、夏休み情報へとつなげる強引な前フリなんで許してあげてね。ハイ、ボクがジョイくんです。で……夏休みがどーしたって？

……ますます可愛げが無くなったのォジョイくん。ま、いいけど……ブツブツ……でだ、バンダイのドラゴンボールの発表とともに、夏の目玉ソフトラインナップ、ほぼ出揃った。マリオ3に4社の野球ゲーム、源平討魔伝といったところ。あと注目したいのがコナミの動行なんじゃ。

へ、コナミねぇ。そういや〝じゃりん子チエ〞以降の予定が公表されてないもんね。夏休みにただ指くわえてるってことないわけだからして……何出して来るのかな。マイク氏はどう思う？

グラディウス系(IIかな？)のシューティングあたりをぶつけて来そうだ。それとここんところ力を入れているキャラクターもののビッグタイトル、あるかも……。

ふ～ん……でさあ、糸井重里さんのゲームって、なんか事情通の間ではいろいろ噂がとびかってるみたいだけど……。

うむ、どうやら糸井氏、最近京都出張が多いらしい……でだ、話しとして面白いのは任天堂で野球ゲーム作ってるって説。まだはなはだ不確実な情報なんだけどね。とにかく何かどこかで作ってるのは間違いない。乞、御期待！

てなわけで、次号では夏休み情報第2弾をお届けする予定。マイク氏のがんばりにも、乞、御期待！

SCHEDULE

新作スケジュール表

fami-com

5・6月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
5月20日	C	仮面の忍者赤影	東映動画	¥5300
5月27日	C	サラダの国のトマト姫	ハドソン	¥5900
5月27日	C	ナムコクラシック	ナムコ	¥5900(予)
5月27日	C	忍者くん阿修羅の章	ユーピーエル	¥5300
5月27日	C	将軍	ヘクト	¥5800
5月31日	C	聖闘士星矢 黄金伝設完結編	新正工業・バンダイ	¥5800
6月3日	C	ギャリバン	日本物産	¥5900
6月10日	D	エキサイティング アイスホッケー	コナミ	¥3300
6月14日	D	ファミコン探偵倶楽部(後編)	任天堂	¥2600
6月17日	D	ファイヤーロック	ユース	¥3400
6月20日	C	1943	カプコン	¥5300
6月24日	C	妖怪道中記	ナムコ	¥4900
6月27日	C	真田十勇士	コトブキシステム	¥5800
6月28日	C	究極ハリキリスタジアム	タイトー	¥5500
6月30日	C	じゃりん子チエ	コナミ	¥5800
6月中旬	D	リサの妖精伝説	コナミ	¥3500
6月下旬	C	超惑星戦記メタファイト	サン電子	¥5300
6月下旬	C	スーパーブラックオニキス	ビービーエス	¥5900
6月下旬	C	飛龍の拳II・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	¥5500

7・8月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
7月19日	D	Mr. GOLD	東映動画	未定
7月26日	C	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	未定
7月中旬	C	三国志・中原の覇者	ナムコ	未定
7月下旬	C	ザ・クエスト・オブ・カイ	ナムコ	¥3900
7月下旬	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	¥5900(予)
7月中旬	C	ベストプレープロ野球	アスキー	未定
7月下旬	C	スーパーリアルベースボール'88	バップ	¥5500(予)
7月下旬	C	サッカーリーグウィナーズカップ	データイースト	未定
7月下旬	C	めぞん一刻	ボーステック	¥5900(予)
7月下旬	C	カケフ君のジャンプ天国スピード地獄	ビック東海	¥5300
7月下旬	C	水戸黄門2・世界漫遊記	サン電子	未定
7月下旬	D	燃えろ!!柔道選手権	ジャレコ	未定
7月下旬	C	マニアックマンション	ジャレコ	未定
7月下旬	C	イース	ビクター音楽産業	未定
7月	C	燃えろ!!'88野球決定版	ジャレコ	未定
7月	C	不如帰	アイレム	未定
7月	C	ヒットラーの復活	カプコン	未定
7月	C	グレートタンク	SNK	¥5500
8月4日	C	エッガーランドII	ハル研究所	¥5600
8月5日	C	レインボーアイランド	タイトー	¥5500
8月19日	C	孔雀王	ポニーキャニオン	¥5800
8月上旬	D	地雷くん	ジャレコ	未定
8月上旬	C	ドラゴンボール大魔王復活	バンダイ	未定
8月上旬	C	明治維新	ユース	未定
8月上旬	C	ファイナルラップ	ナムコ	未定
8月上旬	C	太陽の神殿	東京書籍	¥5900
8月上旬	D	キック&ラン	タイトー	未定
8月中旬	C	源平討魔伝	ナムコ	未定
8月中旬	C	坂本龍馬	東芝EMI	¥5900
8月下旬	C	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	未定
8月下旬	C	闘将!!拉麺男	新正工業・バンダイ	¥5800
8月下旬	C	スペースハリアー	タカラ	¥5600
8月	C	ワールドグランプリ'88 POLE TO FINISH(仮称)	データイースト	未定
8月	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	¥5500
8月	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	¥5800
8月	C	百鬼夜行	ユース	¥5900
8月	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	未定
8月	C	ファミコン名人戦	SNK	¥5900
8月	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
8月	D	シルヴィアーナ	パック・イン・ビデオ	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	ツインビー	書きかえ中	エキサイティングサッカー	5月24日	ワードナの森	7月12日	ムーンボールマジック
書きかえ中	ガンスモーク	書きかえ中	ヌーイーゼン	6月14日	仮面ライダーBLACK	7月19日	ドンキーコングJr.
書きかえ中	ファイアーバム	書きかえ中	3Dホットラリー	6月14日	風雲少林拳2		
書きかえ中	ドルイド	書きかえ中	アスピック	6月14日	ぼくってウパ		
書きかえ中	ドンキーコング	書きかえ中	ナゾラーランド第3号	6月28日	ファミコン探偵倶楽部(後編)		
書きかえ中	グーニーズ	書きかえ中	ファミコン探偵倶楽部(前編)	6月28日	ファイナルコマンド赤い要塞		
書きかえ中	レプリカート	5月24日	覇悪怒組	7月12日	亜空戦記ライジン		

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

9月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
9月22日	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	CBS/SONY GROUP	¥5500
9月上旬	C	西遊記ワールド	ジャレコ	未定
9月上旬	C	スーパーダイナミックスバトミントン	バップ	¥4900(予)
9月中旬	C	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	¥5300(予)
9月下旬	D	キック&ラン	タイトー	¥3300(予)
9月	C	霊幻道士	ポニーキャニオン	¥5900
9月	C	エイリアンシンドローム	サン電子	
9月	C	THE 8 EYES	セタ	未定
9月	C	桃太郎電鉄	ハドソン	未定
10月21日	C	VIVA Las Vegas	CBS/SONY GROUP	¥5900
10月	C	ローラーボール	ハル研究所	未定
10月	C	暗黒神話	東京書籍	未定
10月	D	なんきんのアドベンチャーゲーム(仮称)	サン電子	未定
10月	C	軍人将棋(仮称)	ソフエル	未定
10月	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5900(予)
10月	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
10月	C	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック	未定
11月	C	怨霊村(仮称)	ソフエル	未定
	C	西村京太郎のブルートレイン殺人事件	アイレム	未定
12月	C	スターダスト(仮称)	ソフエル	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	未定
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	C	忍者龍剣伝	テクモ	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	D	タロット占い	スコーピオン	未定
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	聖書1999	イマジニア	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	三国志	光栄	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド(仮称)	学研	未定
	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	かってにシロクマ(仮称)	SVI	未定
	C	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	プロ野球?殺人事件	カプコン	未定
	C	西遊降魔録	テクノスジャパン	未定
	C	電撃ビックバン！	ビック東海	未定
	C	武田信玄2	ホット・ビー	未定
	C	ザ・ブラックバス2	ホット・ビー	未定
	C	ファミ戦	任天堂	¥5500
	C	闘亀伝ブリガンディーネ	ハドソン	未定
	C	暗黒神話	東京書籍	未定
	C	エアーウルフ	九呉貿易	未定
	C	ガーフィールドの1週間(仮称)	トーワチキ	未定
	C	シャーロックホームズ3	トーワチキ	未定
	C	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	未定
	C	ファイナルファンタジー2	スクウェア	未定
	C	アキラ(仮称)	タイトー	未定
	C	松本亨の株式必勝学2(仮称)	イマジニア	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
5月20日	ワールドスタジアム	ナムコ	¥4900
6月3日	RタイプII	ハドソン	¥4900
6月24日	パワーリーグ	ハドソン	¥4500
6月下旬	ギャラガ'88	ナムコ	¥4900
7月	ワタル(仮)	ハドソン	未定
7月中旬	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900(予)
8月下旬	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥4900(予)
8月	定吉七番(仮)	ハドソン	未定
9月	ダンジョンエクスプローラー(仮)	ハドソン	未定
9月	ワードナの森	NECアベニュー	¥4900(予)
10月	ゲートボール(仮)	ハドソン	未定
未定	戦国麻雀	ハドソン	¥4500(予)
未定	エイリアンクラッシュ(仮)	未定	未定
未定	密林伝説(仮)	未定	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチャーブレーン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
6月2日	天才バカボン	セガ	¥5500
6月上旬	ロード・オブ・ソード	セガ	¥5500
6月下旬	SHINOBI	セガ	¥5500
6月下旬	サンダーブレード	セガ	¥5500
6月	スーパーレーシング	セガ	¥5500
7月	R-TYPE	セガ	未定
8月	孔雀王	セガ	未定
8月	熱球!!甲子園	セガ	¥5500
9月	イース	セガ	未定

超新作情報コーナー!!
㊙編集部メモ

●ドラゴンボールのパート2として、"大魔王復活"が8月に発売されます。4コマアニメバトルという新しい戦闘システムを採用。孫悟空対ピッコロ大魔王の戦いです。

●アイレムから「西村京太郎のブルートレイン殺人事件」が出ます。人気作家の同名小説をミステリーアドベンチャーゲームにアレンジしたもので、秋ごろの発売になるとのこと。

●日本物産から、プロレスの新ゲーム、「スーパースタープロレスリング(仮称)」が出ます。また日物では、競馬予想ソフトを製作中。実際のレースの予想ができると同時に競馬予想のハウ・トゥーも学べてしまうという異色ゲームだ。

●サン電子からディスクで「なんきんのアドベンチャーゲーム(仮称)」が出ます。ナゾラーシリーズのイラストで、お馴じみの"なんきん"氏の世界が、どう再現されるか楽しみです。

●DECOから発売予定の「NEO-FIGP」が「ワールドグランプリ'88 POLE TO FINISH」にタイトルが変更されました。

ハル研から発表された「ローラーボール」。同名のMSX版ピンボールゲームをFC用にアレンジして登場するとのこと。

「桃太郎電鉄」はボードゲーム風の社長RPG(?)。プレイヤーは鉄道会社の社長になって路線を拡張するが…、行く手には様々なハプニングが待ち受けている。

CALENDAR 5/20〜6/3

日付	内容
5/20(金)	ファミコン必勝本Vol.11発売 Ⓒ仮面の忍者赤影（東映動画）発売
21(土)	
22(日)	
23(月)	
24(火)	
25(水)	
26(木)	
27(金)	Ⓒサラダの国のトマト姫（ハドソン）発売 Ⓒナムコクラシック（ナムコ）発売 Ⓒ忍者くん阿修羅ノ章（ユービーエル）発売 Ⓒ将軍（ヘクト）発売
28(土)	
29(日)	
30(月)	
31(火)	Ⓒ聖闘士星矢 黄金伝説完結編（新正工業・バンダイ）発売
6/1(水)	
2(木)	
3(金)	ファミコン必勝本Vol.12 Ⓒコスモポリスギャリバン（日本物産）発売

Ⓒはカセット、Ⓓはディスクを表わします。

今回発売されるソフトには、注目してもらいたいソフトが多い。まず、発売のちょっと延びた「サラダの国のトマト姫」。そして、ゴルフファンの人には「ナムコクラシック」。お推めソフトは「忍者くん阿修羅ノ章」。きわめつけ「聖闘士星矢 黄金伝説完結編」。必本をよ〜く読んで選んでね。



次号は、野球ゲームファン必見、「最新野球ゲーム徹底比較研究」大特集だ。話題のAVG、「めぞん一刻」、「じゃりん子チエ」もバッチリ紹介。「聖闘士星矢」必勝法もお見逃しなく。PCエンジンも新作情報がいっぱいだぞ。初夏にむかってますますハリきる次号Vol.12の発売日は…

6/3 金曜日発売

オールカラー

●定価250円●

編集後記

最近、海外からのおたよりが多くなってきた。アメリカはもちろん香港や東南アジアからも裏ワザの投稿があったりする。いよいよ全世界的な規模になりつつあるようだけど、そのせいで国内生産にシワよせってのは…。(㊀)

G・Wの間ぐらいはファミコンと縁を切りたいと思っていたのに、結局、旅先でファミコンをするハメになってしまった。もはや、日本中どこへ行ってもファミコンから逃れることはできないのだろうか。（ハルク）

久々に風邪をひいて熱を出した。カラダが重いけどポーッとした感じが少しだけど気持ちいい。昔食べた北海道土産、あざらしの缶詰を食べたときに似てるんだよな。あざらしの缶詰、また食べたい。（ヒラ坊）

私の部屋では、今、北海道で買ってきたスズランが咲き始めています。小さな白い花が毎日少しずつ花開いていくのを楽しみに見ています。北海道旅行の思い出といっしょに、今一番大切なものです。（マッキー）

ファミコン必勝本 Vol.11 6月3日号

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北園政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　遊デザイン室　バグ・チェッカーズ　保坂靖一　PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー　COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年6月3日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5−5−5
電話（編集部）03−239−0237（営業部）東京03−234−4621　大阪06−204−1966　名古屋052−201−4181
印刷所　中日本印刷株式会社

雑誌コード　27801−6／3
Printed in Japan

本格戦国シミュレーションゲーム

戦国の野望



武田信玄

心は遠く、野望うずまく戦国へ！

絶賛発売中！



希望小売価格¥5,800

■3ステップのストーリー

まず〝信州平定〟甲斐の国を、大きく強く豊かにするのが目的で、外敵の他、事故や天災とも戦わなきゃならない。次の〝風雲！川中島〟は、有名な武田信玄・上杉謙信の宿命の対決をゲーム化。



そして最後の〝覇王への道〟では、史実にはない織田軍との天下を賭けた決戦のゲーム化だ。

■アニメで合戦！の戦闘モード

史上有名な、武田の槍隊や騎馬隊（知らなかった人、メモすること！）などの役目を、それぞれのキャラが持ち、戦闘モードでは、アニメ処理で、画面が合戦場になる！

■多様な展開！

甲斐の国は、戦うほど強くなるし、金山や米の売り買いでもうけることもできる。でも、突然の一揆や天災で、国中ボロボロになることも…。あっちこっちに気配りしなきゃ、足下から崩れちゃうこともあるってワケだ。

他にも、鉄砲の自国開発ができる、ノロシが上るなど、イミありげな技がイロイロ。操作は簡単の、コマンドセレクト方式で、ゲームの奥深くまで楽しめる。

百聞は一見にしかずだ、一度プレイしてみれば気づくだろう。信玄になりきってしまった自分自身に！







●本格戦国シミュレーションゲーム 1メガROMファミコン用ゲームカセット

株式会社ホット・ビィ 東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル内

SYSTEM HOUSE HOT-B



ファミコン必勝本
6月3日号
昭和63年6月3日発行
第3巻第11号(通巻48号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部 ☎03(239)0237
定価 250円

雑誌 27801-6/3 ©JICC出版局 1988 印刷 中日本印刷 Printed In Japan